

平成3年5月10日発行(毎月10日発行)第5巻第5号(通巻50号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはフスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

MSX・FAN

■NEW

ゴルビーのパイプライン大作戦
ピーチアップ総集編
星の砂物語
ディスクステーション24号
ピンクソックス5

1991 MAY

5

590YEN

特別付録
提督の決断
戦略マニュアル

■SCOOP

信長の野望
・武将風雲録

■特別編集

SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 第2弾

MSXの今後について徹底レポートする

50号記念ゲームプログラム満載超特大号

■LIST

ゲームプログラム14本

■ATTACK

エメラルド・ドラゴン
銀河英雄伝説Ⅱ
フリートコマンダーⅡ
聖戦士ダンバイン

■◎情報満載

〈三国志Ⅱ一騎討ち
トーナメントほか〉

ゲーム十字軍

企画/開発: 読問書店インターメディア

FAN SCOOP

人気のシミュレーションをひとあしお先に「いただきまーす」

信長の野望・武将風雲録

10

FAN ATTACK

ハスラムも復活/ いざ魔王ガルシアへ/

エメラルド・ドラゴン

14

攻略第3弾、シナリオ4と5の攻略だ

銀河英雄伝説Ⅱ

22

本格的な海戦シミュレーション登場。シナリオ1を徹底分析

フリートコマンダーⅡ

28

アニメで好評のオーラマシとビジュアルを紹介

聖戦士ダンバイン

108

FAN NEWS

ゴルビーのバイブライン大作戦 ファンダム出身のゲーム

112

ビーチアップ総集編 ♡ゲームが4枚のディスクに山もり

113

星の砂物語 殺人犯をさがすちょいとエッチなAVG

114

DMfan ディスクステーション24号
ピンクソックス5

136

PROGRAM

特大 ファンダム

40

1画面7本+N画面4本+FP部門3本

ファンダムスクラム

52

マシン語の気持ち

54

スーパービギナース講座

56

BASICピクニック

36

BASICでマウスを使う

FM音楽館

88

オリジナル!どうくつ、ワープ、へんな音、CLUB'S、静かな海を渡る、雷王子・失恋の嘆き/ゲームミュージック「三国志Ⅰ」より魏のテーマ、「ワードナーの森」よりショップ、「エア・バスター」よりエア・バスター-SST/そのほか:超音速攻撃ヘリ・エア・ウルフ、ドラえもんBGM/世界初、ムードがFM音源でわかるCD紹介記事:「マーシー」

AVフォーラム 植木等師匠

132

ゲーム十字軍

122

のぞき穴:聖戦士ダンバイン、ランペルールほか/空想科学読本:ファンタジーⅣ/桃色図鑑:ドラゴンアイズ/歴史の散歩道:三国志Ⅱ、一騎討ちトーナメント団体戦、大航海時代

FFB

116

最新GM情報、NEW TAKERU、MSXフェスティバルの報告、FMバック、4周年&50号記念プレゼントほか

ほぼ梅庵の勝ち抜きCGコンテスト 常連のパワーはすごい

130

FAN STRATEGY 三国志Ⅱとちょいぬた

32

記憶のラビンス ゲームのなかの現実とは?

134

ゲーム制作講座 シナリオ制作中は意識過剰になるな/

94

THE LINKS INFORMATION PAGE

96

今度はテーブルトークシミュレーション!?

INFORMATION

ON SALE

141

COMING SOON

142

ルーンマスター三国英傑伝/エアホッカー(仮称)ほか開発中ゲーム情報満載

MSX新作発売予定表 3月25日現在の情報

145

ソーサリアン移植計画 疾風怒涛の開発計画・名古屋から全国へ/

140

いーしょーくーはまだかいな!? 元気がなにより/

138

FAN CLIP 草ネットの現場

146

読者アンケート 掲載ソフト24本プレゼント

34

投稿募集要項

97

特別企画

SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム 第2弾

5

MSXの近未来に期待/

パソコン通信ははじめの一步

106

ネットの情報をディスクに記録するダウンロード

特別付録

いよいよ発売!! シナリオ5までの戦略紹介だっ

提督の決断・戦略マニュアル

●スペック表の見方

Mファンソフト

☎03-3431-1627

1月23日発売予定

媒体	2 × 2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ターボRの高速モードに対応	

●販売、あるいは開発ソフトハウス。●納入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。●この本を作っている時点で予定発売時期。●媒体と音源。ROMはディスク、ROMはディスク、ROMはディスク。●MSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。●対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX1/MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、turboRでしか動かないものはturboRと表記されています。●RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様と異なるときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。●セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いてあります。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。●価格/消費税別/メーカー側の希望販売価格です。●備考欄。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税別で表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受け付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいろいろお答えしております。

☎03-3431-1627



SONY



※写真はHB-F1XVに、モニター、プリンター、ディスクドライブ、ビデオデジタイザー、グラフィックボール、ビデオカメラ、アクティブスピーカーを組み合わせたものです。

MSXの潜在力を引き出す。

キミのMSXはまた発展する。もっと進化する。周辺機器がいろいろ充実したMSXのシステム。キミはどこまでF1シリーズの能力を引き出せるだろうか？

微妙な色づかい、細かな文字も再現。MSXのためのカラーモニター。

0.37mmピッチのファインブラックトリートメント採用とアナログ21ピンRGB入力。鮮明2000文字表示、中間色のリアルな再現を可能にした。



トリートメントカラーモニターCPS-14F1
標準価格 60,000円(税別)

大量のデータをしっかり保存することは、MSXの原動力だ。

3.5インチFDD。

2DDフォーマット時720KBだから、大量データをコンパクトに保存。ディスクドライブ内蔵の機種ならディスクコピーもらくらく。



3.5インチフロッピーディスクドライブHBD-F1
標準価格 36,800円(税別)

より美しく、もっと鮮やかに力作をカラー印刷したい人のための、カラープリンター。

豊かな書体・文字修飾機能による多彩な表現力。そして美しいカラー印刷機能が備わっているから、CGのカラーハードコピーもバッチリ。別売の「プリントショップII」を使えば、ハガキやカードのカラーフルなプリントアウトもできる。



サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C
標準価格 49,800円(税別)

ゲームソフト、コンピューターグラフィックソフトの力を引き出す2つの必須アイテム。

コンピューターグラフィックをより簡単にできるグラフィックボール。(右)そして1秒間16連射でゲームを制するための連射ジョイパッド。(左)



連射ジョイパッドJS-303T
標準価格 2,000円(税別)



グラフィックボールGR-6
標準価格 9,800円(税別)

MSX2+の自然画モードをフル活用したい人のために、ビデオデジタイザー。

ビデオの映像を取り込んでプログラムに利用したい。店頭メッセージをオートグラフィックローダーで目立たせたい。そんな願いをかなえるのがビデオデジタイザー。映像をMSX2+の自然画モードで取り込める。(MSX2の256色モードにも対応可)



ビデオデジタイザーHBI-V1
標準価格 29,800円(税別)

パソコン通信で人のネットワークを拡げたいなら、MSX通信カートリッジ。

手軽に楽しいネットワークをひろげることができるパソコン通信。約100人分の電話帳機能のつめた通信カートリッジが、新たな人との出会いを可能にする。



MSX通信カートリッジHBI-1200
標準価格 32,800円(税別)

F1シンセサイザーついた。

もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。F1XV付属のクリエイティブツールIには、そのシンセの機能が一杯詰まっている。

らくらくアニメついた。

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールIIは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。

ワープロもついた。

おなじみのワープロソフト「文書作左衛門XVバージョン」がついた。



- MSX2+仕様 ●JIS第1,第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備
- FM音源標準装備 ●3.5インチFDD搭載 ●1.9万色自然画モード ●BASiC文法書・解説書付属 ●スピコン・連射ターボ標準装備

MSX2+



クリエイティブパソコンF1XV
HB-F1XV 標準価格 69,800円(税別)

F1-SYSTEM

集 特

SHIMBASHI

春 第2弾 の

MSX

シンポジウム

前回に続く、春のシンポジウム第2弾。

ここ、新橋にもうなぎの串焼きのにおいととも、春の香りが運ばれてきている。こういうときには、明るい未来のことについてわくわくしながら話をするのがいい。MSXの大きな可能性について、新しい情報を盛りこみながらってーてきに明るく考えてみようじゃん！ MSXに縁の深い人々も交えての、こいつは春から縁起ものってわけだ。

C O N T E N T S

5

MSXの仕掛人にきく！

8

MSXの達人にきく！

9

近未来 MSX 計画

2+、turboRはあたりまえ。MSXは100までぐわんばるぞ！ MSXの仕掛人にきく！

株アスキー システム事業部開発推進部次長 MSX推進室 加藤英雄さん

MSXはホームコンピュータになれるのか

前回のシンポジウムに登場していただいた加藤さんである。ここに再び登場していただいたのには深いわけがある。MSXの産みの親として誰もが知っているアスキーでは、MSXの近未来に大きな夢を託している。MSXのこれからの姿について話を展開するなら、どうしてもまず、この産みの親のアスキーに聞かなければならない。アスキーのなかでも特にこれからのMSXの方向性を決めていく責任者、いわば仕掛人というのが、MSX推進室なのだ。「一家に1台のホームパソコン」として発売したMSXのこれからの姿について聞いてみた。

——MSXはどのような方向に進化していくのですか？

加藤 MSXの発表当初から持



◎MSX Viewで大きく前進！

っているホームパーソナルコンピュータという考え方です。

しかし、実はホームパーソナルコンピュータというものが何かということについてはまだ結論が出ていないのです。われわれはどういったものがホームパーソナルコンピュータとしてふさわしいものかということについてMSXを提唱しながら考えてきました。

——家庭電化製品の1つとして当初MSXは、家電メーカー13社から発売されていましたが、

今は最新のMSXターボRは松下電器だけからしか出ていませんが……。

加藤 確かに発売されているメーカーは、いまのところ1社ですが、それがMSXの進化とは直接関係ないと思います。MSXは次々とホームパーソナルコンピュータという形に近づいてきています。CPUが、16ビットになり、高速化され、そしてMSX Viewにより、プログラミングなしでいろいろなことができるようになってきています。こうしたMSXの進化はソフト面、ハード面でこれからもどんどん進めていきます。

私たちはMSXを家庭の生活必需品として、なくてはならないものにしていきたいのです。ですから、単に機能を絞って特化したものでなく、トータルに優れたものを提供していきたいと考えています。

現在、家庭に入っているコンピュータを考えると、いわゆるゲーム専用機やパーソナルワープロ、電子手帳といったものがありますが、MSXはこうした機能をすべて持っています。10万円以下の価格でこうしたものが手にはいるということでは、画期的だといえるでしょう。電話やテレビといったもののように普段の生活で絶対に必要になるもののひとつとしてMSXが考えられるようにしていきます。——MSXはマルチメディア化していくのでしょうか？

加藤 MSXは現在すでにビデオ信号による自然画の取りこみや音声のPCM録音もできます。また、ハードディスクをつければそうしたデータをファイルとしてたくさん保管することもできます。これをデータファイル



◎自ら無線機を操作する加藤さん。通信の話題には心なしか力が入っているようだった。無線内蔵のMSXがあったらほんとにいいなあ

としてうまく使えば、自然画と音声による紙芝居のようなものもかんたんにできます。また、整理のしにくいビデオのライブラリーの管理にも利用できるでしょう。40メガのハードディスクなら絵だけで700枚は入ります。MSXを持っていてこの自然画を利用しない手はないと思

いますね。

絵というのは、キャラクタから、静止画、動画と発展していくにつれて非常に大きな情報量になっていきます。こうした、瞬時に大量の情報を伝えていくことが今後は必要になっていくでしょう。

このようにマルチメディアが

電話代なしでパソコン通信ができる！



◎無線機内蔵のMSXで通信ということもかんばればできるのだ

自然画、動画、音声、文字情報といったものをすべて取りこんだメディアとすれば、MSXはすでにマルチメディアにそうとう近づいているパソコンといえます。今後は、CD-ROMなどによる大容量のメディアを利用した自然画の動画をどう取りこんでいくかというところでしょう。

マルチメディアといったものを考えたとき、ソフトに関しては映画を作るようなもの、あるいは映画以上の作業が必要になってくると思います。

大容量のメモリを、ふんだんに使った自然画の動画や音声材料として登場してくると、これらをどのように演出していくのかというところで、ソフトの質が問われることになるでしょう。また、今後はますますそうした映像の著作権に関する問題



◎これが通信用のシステムだ！

が重要視されてくると思います。そのとき、MSXは、ビデオデッキや、CDプレイヤーのような存在にならなくてははいけないと思います。

そうしたときのソフトの充実ということもあり、昨年ベストロンビデオという映画会社がアスキーのグループに入りました。マルチメディアの時代はもう始まっています。

——1人に1台のコンピュータということで今後は通信も重要な要素になってくると思います。MSXの場合はなにか新しい

企画はありますか。

加藤 いろいろ企画していますが、すでにMSXは多くの通信マニアたちに利用されています。たとえば、パソコンにとりつけたモデムと通信機を接続して、電話でなく無線でパソコン通信を行うことができます。また、無線は通信の範囲が狭いのですが、これを次から次へと連携して、北海道から九州までパソコン無線通信を行えるシステムもあります。詳しくは無線関係の雑誌に載っていますのでそれを参照してください。

このほかにも、無線でデータを人工衛星に送り、世界に向けてパソコンのレターを送ることもすでにできるのです。こうしたパソコン無線通信は、機種を限定していませんが、安価なMSXが多く利用されています。

——MSX推進室では、今後どのようなものを企画していく計



◎アスキー映画の作品をMSXに取り込んだところ

画ですか。

加藤 具体的には、前回ご紹介いただいたMSXViewのアプリケーションを充実させていくことと、ツール関係の充実も考えています。それからハードでは大容量のRAMディスクといったところです。楽しくて実用的なホームパーソナルコンピュータを今後も追求していきたいと思っています。MSX2+、ターボRどころかMSX100ぐらゐまで開発していくつもりです。

なんと、たのもしーい話ではないか！

実現まぢか！のソフト・ハードたち

MSXが進化を開始

さてさて、加藤さんの話にもあったが、MSX推進室では、すでに今年発売するMSX関連のハード、ソフトを準備している。前回もチラッと話にでていた大容量RAMディスクも、実は近日発売なのだ。このほか、MSXView用のアプリケーションも年内に数本が発表される予定だ。MSXの新しい進化が始まっている。

速い、安いで2度満足！

大容量のRAMディスクはなんと、早くも5月に発売だ。意外と早い時期に登場するので驚いた人もいるだろう。メモリ容量は768Kバイトだ。これで本体の256Kをたすと1メガになる。16ビットで1メガのメモリ、これだたいがいのはこはこなせるパソコンになるわけだ。価格は約3万円。いまのMSXViewをRAMディスクに移して使用すると、これがメチャ速い。MSXViewで操作性の改善をほどこし、その次にRAMディスクでスピードを解決というわけだ。

さらにMSX2、2+でも使えるというから、ユーザーにはうれしい限りだろう。MSXターボR



◎CALCの画面だ

には内蔵されているDOS2上で稼働するため、このDOS2のカートリッジがあればMSX2、MSX2+にも対応する。

このRAMディスクってやつは1度使うと、もうそのスピード以下のやつは我慢できないくらいに速い。この画面はHALNOTEのGCALC用サンプルデータを移したものだ。完成版もHALNOTEとのデータの互換性があるということだ。

アプリ登場！

MSXView用のアプリケーションがいよいよ登場する。前回のインタビューで「サードパーティさんから今後いろいろと発売されていくことになると思いますよ」などといった加藤さん。サードパーティではなく、MSX推進室みずからアプリを出そうというのだからエライ！ こうしてま

まず、発売が決まっているのが、ViewCALCという集計用のソフトだ。これは、早ければ5月、遅くとも6月には発売になる。集計用紙にデータをいれれば、集計結果の表作成や円グラフ、棒グラフ、折れ線グラフなどがかんたんにできる。

夏休みの宿題のグラフづくりや、集計結果の計算などに非常に便利。MSXViewに期待している年齢層といわれている30歳代のサラリーマンの人たちにも、仕事にMSXを使う機会が現れたといえる。MSXView用アプリケーションの第1弾としてふさわしいソフトだ。

画面を見て気がついた人もいると思うけど、この画面はHALNOTEのGCALC用サンプルデータを移したものだ。完成版もHALNOTEとのデータの互換性があるということだ。



◎棒グラフ折れ線グラフもできる

データベースも企画中

集計用ソフトが出るなら、データベースもほしい。これは、カード型にするかどうかは、現在のところ検討中で、もし製品化されれば、これで、MSXによる友人、知人の情報管理やサラリーマンの名刺管理に使える。MSXがますます便利になる。これはほんとに日常生活の必需品になるかもしれない。

このほかにも、先月号の焼き肉じゅーじゅーのように、MSXViewを使って絵本のような教育用のソフトができる可能性は高い。こうした絵本のようなものを作成するためのツールも提供していきたいと加藤さんはいつている。将来的には、MSXViewに自然画を対応させ顔写真などを利用したデータベースが作れるようにしていきたいともいつている。

自然画、音声、文字、CGを自由に出し入れできるツールができれば、あとは作る人のアイデアだけでいろんなことができる。これからのソフトは、プログラミングの技術もさることながら、こうした素材の使い方ひとつでおもしろさが決まってくるのではないだろうか。

弘法は筆を選ばず！ 大野さんは、あえてMSXを選んだ！

MSXの達人にきく！

Cスタッフ社長 大野一興さん

MSXで感動を！

大野一興さんは1980年に初めてMSXを使用した作品をCMで発表。それ以来、雑誌の表紙やCGビデオなどあらゆるところでMSXによるCGを見せてくれている。いわばMSXのプロなのだ。大野さんのもっているMSX観などについて、聞いてみた。

——大野さんがMSXを使い始めた理由はなんですか？

大野 MSXを使って作っているときに同時にハイエンドマシンでも作っていました。しかし、私としては、もっと個性的な人がたくさん出てくるべきだと考えていました。当時はCGのためのマシンはとても高く、ある特権化された人たちだけにしかCGが作れないような状況だったんです。CGの可能性という



●MSXの味が出ている

ものは、より多くの人たちが個性を発揮していくことによって開けていくはずだと考えていました。そこにMSXが登場した。MSXでCGを描いていくことにより、多くの人がMSXでCGをやるようになり、そこからたくさんの芸術家が出てくるといいなと思ったのが大きなきっかけです。

——MSXのような低価格機でもプロのCGが作れるのでしょうか？

大野 ゴッホの「ひまわり」が38

億円で売れたというけれど、それを描くために使ったものの値段は1万円もしないでしょう。作品を作るときに必要なのは高価な道具ではなく、作る人の情熱だと思うのです。そうした情熱を生かしていくためには、誰にでもどこでも手にはいるようなものこそが普遍的な作品の道具になっていくのではないのでしょうか。

——最近でもMSXで作品をつくっていますか？

大野 はい、昨年の千葉博のフジタ工業のパピリオンで実写を背景にした映像を制作しています。このときには富士通のスーパーコンピュータと、MSXの映像を組み合わせ使用しましたよ。MSXにしか出せない味というものがあるのと同時に、私がすでにMSXの色数などを頭で覚えてしまっているため、自分の思いのままに使いこなせることからMSXを採用しました。

また昨年、宮城県の鮎川にできた鯨の博物館水エールランドに200インチのプロジェクタをおいて上映するため、MSXによるCGアニメーションを制作しました。これは画面をすべてMSXで、しかも私ひとりだけで描いていったため非常に時間がかかりました。

当時のMSXは、色数が制限されているため表現力がとぼしいように思われがちですが、256色の色をすべて自在に使いこなせば、それだけでかなりのものが描けます。かえて色数が多いと、本当に自分が表現したかったものが見つからなくなってしまうこともあります。

——大野さんのCGのテーマとはどんなものですか？



●現在、九州・長崎にあるオランダ村ですめられている新しいビリオンのうちの1つの演出を担当。パレエ、CG、実写を加えた画期的な映像芸術が展開する。

大野 感動を伝えたいというのがテーマです。イラストでもただ美しい絵を描ける人がいますが、そうでなく、自分の中になにかを見てしまった、それを伝えたいところからきている、ほとぼる表現というものがあろうと思うのです。そうした感動をいろいろな道具を利用して表現していきたいと思っています。

——CGのプロをめざす読者になにかひとことお願いします。

大野 頭の中にある空間からCG

G画像を作り出していく前に、もっといろいろな体験を吸収していくことも大切なことだと思いますね。そうした体験によって頭の中のCG空間がもっと広がっていくことになるでしょう。

機材のレベルによる表現方法の限界というのはありません。感動の中身を表現しようという強い気持ちがあればMSXでも芸術作品が作れるでしょう。——ありがとうございました。よいはげみになると思います。

MSX作品集がLD化

MSXだけのCGによるビデオ作品も大野さんの手により、世に送り出されている。「フライング・ルナ・クリッパー」は幻の飛行機M-130を復活させてロマンチックでスリリングな冒険旅行へと旅立つ12人の乗客たちの物語だ。

MSXの表現力が動画の世界で



●冒険の世界が待っている！



どれだけ可能性をもっているかを知るには、これ以上のお手本はないだろう。ナレーションや美しい音楽、ビデオの特殊効果などで、MSXの画面に命が吹きこまれるような不思議な感覚を覚えることうけあいだ。

●「フライング・ルナ・クリッパー」CBSソニーより発売中。LD8,800円。

MSXよ、もっともっとすごくなれ

MSXのユーザーにもきく!

なにができるかでなく、なにがしたいかだ

さて、MSXの仕掛人、達人と、それぞれMSXに対する思い入れを見てきた。MSXは、これからまだまだ大きな可能性を持っている、表現する人のイメージネーションさえあればすばらしい使い方ができることもわかった。あるCMで「なにができるかじゃなくて、なにがしたいか」だとキョンキョンがいていたが、そのとおりだと思う。MSXでなにができるかという



より、MSXでなにがしたいかということを考えてみよう。実現するかもしれない。

昨年行われたMSX大賞の論文のなかからみんながほしいMSXの姿をピックアップしてみると、ほんとうのホームコンピュータの姿が見えてくる。

「MSXのラップトップ型で学校の教科書として使いたい。さらにFAXと衛星通信のシステムなどを使い、自宅で予備校や学校の授業が受けられるように。」(滋賀県・古角直樹)

「人工衛星で全世界の人と意見交換をしたい。」(青森県・木村浩之)

「家庭内の真の道具として考え、主婦に愛されるようなコンパクトなかわいらしいデザイン、プリンタと液晶ディスプレイを



一体化する。」(兵庫県・笹倉和史)

「電子手帳ぐらいの小さなMSXで、旅行などの移動中にも使えるようにしたい。」(京都府・荻野雅)

こうした要望をかなえることができるのは、MSXが互換性を重視し、しかも低価格で高い機能を提供しようとしているか

らだといえる。コンピュータ・メーカーではなく、あえて家庭電化製品のメーカーが発売しているMSXは、ある意味では、これからの家庭の快適化の核になりうる。そして、1人1台のコンピュータになることによって、世界のコミュニケーションの手段となるってわけだ。

MSXの近未来に期待!

ただいま新作研究中!

アスキーのMSX推進室では明日のMSXの姿となるかもしれない、さまざまなMSXが研究されている。

MSXが1人1台のホームコンピュータを実現するには、やはりまだまだ進化が必要だ。だが、MSX推進室の加藤さんは次のようにいっている。「MSXの信条は互換性です。現在のターボRにしてもわざわざZ80のCPUを積んでまで互換性をもたせている。こ

れから先もMSXがどれだけ進化しても互換性は保っていきます。たとえMSX100が出てこれば変わらないでしょう。」

さて、それでは互換性を保ちながら進めていく進化のための研究にはどのようなものがあるのだろうか。これらは、まだ実際に商品化するかどうかはわからないものばかりだけど、MSXの可能性を少しでも広げようとするMSX推進室の心意気がつたわって来るといえるもの。なぜか、ユーザーの夢と似ているものがあるなと感心してしまったりしている。

やはりこれでしょう、次は

まずはCD-ROMドライブ。これは、現在のハードディスクと同様、インターフェイスカートリッジをスロットに差しこんで使用する外付けのタイプがいいと思う。

すでに、何年かまえにソニーが試作したものよりさらに進めて、音声や、自然画、動画の転送をするためのタイミングについて研究

してほしい。

これもやっぱりいいよねー

それから、ユーザーの人たちの夢にもあったポータブルタイプの研究もしているらしい。液晶画面のついたノートブック型のMSXなら鞆にいれて学校へも持っていける。これでCD-ROM内蔵になれば、学校の授業のための教科書にも使うことができる。

MSX推進室では、このほかMSX用のアプリケーションについてもいろいろな研究をしている。たとえば会社内での受付業務をMSXにやらせるためのソフトを試作している。これは、会社の玄関口で訪ねてきた人が会いたい人の内線番号を調べるためのもの。本人の名前だけでもすぐに検索でき、画面に内線番号以外の情報も表示することができる。これは、通信回線をつないでMSXから直接内線をつないだり、また移動中でも現在どこにいるのかを情報として提供することができるようにする

などのバージョンアップができるし、またさらに外部からの電話の交換手としても使える可能性がある。実際の試作版ではアスキーの社員の顔がビデオで取りこまれていたが、MSXで呼び出した相手とMSX画面で話することも可能になるだろう。

「スナッチャー」なんかやってみる画面に突然来客の顔が出たらびっくりするかもね。

MSXの夢を実現に結び付けるための研究が、こうして着々と進められている。MSXユーザーよ大志をいだくのだ!



①試作された受付ソフト

FAN SCOOP

信長が信玄が謙信が地を駆けめぐり天下の覇者を狙う

信長の野望

武将風雲録



光栄

☎045-561-6861

ROM版5月下旬発売予定

ディスク版5月下旬発売予定

眠りをやぶる関の声。天下統一の野望を胸に、いつ果てるとも知れぬ戦いがまた始まる。シリーズ4作目、いよいよ登場!



媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円
CD付きは14,200円 ターボボルの高速モードに対応	

媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円
CD付きは12,200円 ターボボルの高速モードに対応	

熱き男達の戦いがまた始まる

信長の野望もこれでもう4作目。確実にグレードアップしてファンを喜ばせてきてくれた。今回の武将風雲録も、十分満足できる内容になっている。前作と大きく変わった点は、地形が拡大されたこと。東北地方や九州地方も追加され、伊達や島津でプレイできるようになったのだ。ファンにとってはウレシイかぎりだね。また援軍や共同作戦もできるようになった。茶器、鉄甲船、技術などの新しい要素も加わって、より戦国時代の雰囲気が出ている。登場武将数は700人。シナリオは前作同様2つ。シナリオ1は1555年からスタート。始める年代がちょっと早くなった関係で前作では登場しなかった武将も出てくるぞ。



戦国群雄伝

全38か国 武将約400人
大名数28人 4人同時プレイ

武将風雲録

全48か国 武将約700人
大名数41人 8人同時プレイ



シナリオは前作同様2つ

●シナリオ1 戦国の動乱 (1555年)



シナリオ1は1555年から、シナリオ2は1571年からのスタート。シナリオ1では41人もの大名が登場する。どちらも遊びごたえありだ。

●シナリオ2 信長包囲網 (1571年)



●前作をはるかにしのぐ内容で登場、信長の野望、武将風雲録

●41人もの大名が登場する。シナリオ1の開始の年代が前作より早くなっている

※画面はPC8801シリーズのものです

富国強兵 / 目指すは全国統一

国を豊かにして兵力を増強。敵を倒し、領地を増していく。これがシミュレーションゲーム

の基本である。この武将風雲録でも同じこと。前作と同じように、コツコツと国を豊かにしていき、兵力を増やして領地を拡大していく。次のページで、実際にプレイしてゲームの進め方を紹介している。ここでは、武将

風雲録ではどんなことができるか、どんなことが起こるかを紹介していくからね。



内政

技術という要素が新しく加わった。金山や鉄砲の製造もできるようになった。

●技術

新しく加わった要素。技術力があれば、金山の発掘や鉄砲の製造。さらには鉄甲船まで造れるようになる

●茶器

これを持っていると、茶会がひらけるようになる。等から10等まで、10段階のランクがある

●取引

商人(今井宗久)から米の売買や茶器が購入できる。友好度がある、高くないと茶器を売ってくれない

●その他

石高はその国ごとに上限が設定されている。商業価値は文化度によって上限が決まっている

戦闘

共同作戦や援軍、長期戦が可能になった。野戦では、毎戦もでき、時間や天候もあるぞ。

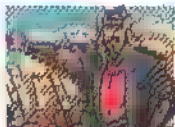
●鉄砲

最大2ヘックス先に遠距離攻撃(野戦時)ができる。一撃で武将を撃ち殺したり、鉄砲隊同士が隣接しているとき一斉射撃もできる



●共同作戦

共同して敵国に攻めることができる。また守備側は援軍を要請することができる。最大4つの軍団で戦うことができる



●長期戦

野戦は7日間、攻城戦は30日で勝敗をつける。しかし攻城戦のみ長期戦が可能になった。30日経過しても、また翌月に戦闘が始まる

●その他

毎に隣接している国は海戦ができる。時間(3時間ごと)に経過(野戦時)や天候も新しく加わった。雨や雪のときは鉄砲が使えない

天災

地震、大雷の天災が新たに加わった。地震は東海から関東地方にかけて、大雷は東北から北陸地方にかけて、台風は九州から中国地方にかけて発生しやすいぞ。

●疫病

もうおなじみになった疫病。武将風雲録では、疫病をはじめとするその他の被害の度合いは、色で3段階に区別されるようになった

●地震

新しく加わった天災。主に東海地方、安房沖で発生する。地震が起こると兵士数、商業価値、城防御度などが下がってしまう

イベント

ゲームをプレイしていると、いろんなことが起こる。その中でもよく起こるのが茶会。茶会をひらくと教養が上がるぞ。ここに紹介したほかに、まだいろいろなおことがあるぞ。

●鉄砲鍛冶

鉄砲鍛冶は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

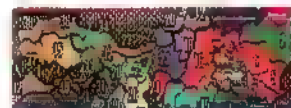
鍛冶屋は技術力を上げてくれる。中には敵のまわし者もいるので注意しよう

●大雷

これも新たに加わった天災。東北地方や北陸地方にかけて起こしやすい。大雪にみまわれると、実行できないコマンドが出てくる

●台風

これもおなじみになった台風。しかし今回はグラフィックが追加された。じっさいに日本地図の上を台風が通過していくのだ。これはあみものぞ

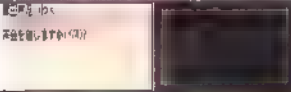


●キリスト教

ルイス・フロイスという信者がたまたま来る。布教をゆるすと国の価値が上がるこ

●茶会

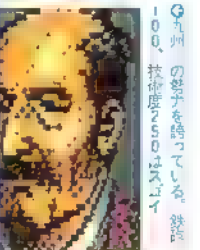
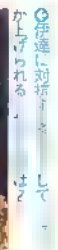
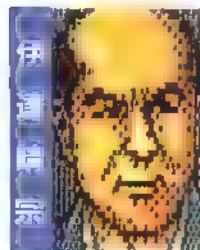
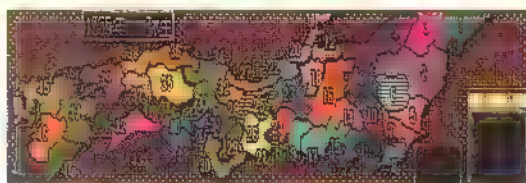
茶会をひらける。茶会に参加させた武将は教養が上がる。摂津和泉とその隣国では、商人の今井宗久も呼ぶことができ、友好度を上げることができる。等級の低い茶器だと茶会をひらけないこともしばしばある



ファンにとってはウレシイ新しく加わった大名達

東北地方と九州地方が追加されたことによって、前作では登場しなかった武将が新たにお目見えとなったわけだ。有名なところでは下に紹介した5人(シナリオ1)。

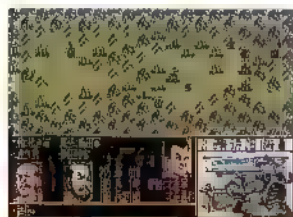
伊達や島津なんかでプレイしたかった人は、かなりいるんじゃないかな? このほかにも薩摩、最上、宇都宮、結城、相良などのそうそうたる武将が登場するぞ。



12

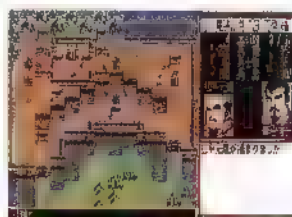
松平元康を尾張でやる!

松平久秀から共同軍の要請があった。断る理由はないので要請を受け入れることに。出陣させる武将はわが軍さっての猛将、柴田勝家。鉄砲40丁を装備させておくり出した。勝家が孤軍奮闘していたのだけど、残念なが



①松平久秀から共同軍の要請があった。断る理由はないので要請を受け入れることに。出陣させる武将はわが軍さっての猛将、柴田勝家。鉄砲40丁を装備させておくり出した。勝家が孤軍奮闘していたのだけど、残念なが

ら松永軍は負けてしまった。その後、今川軍の松平元康が攻めこんできた。野戦より籠城戦(戦闘の最初に野戦か籠城戦を決定する)のほうが守備側に有利なので籠城する。斎藤道三の援軍もあって今川軍を撃退した。



②松永軍は負けてしまった。その後、今川軍の松平元康が攻めこんできた。野戦より籠城戦(戦闘の最初に野戦か籠城戦を決定する)のほうが守備側に有利なので籠城する。斎藤道三の援軍もあって今川軍を撃退した。

初陣を飾れるか信長軍!!

ある程度兵力も整い、戦争の準備ができた。今度は逆にこちらから今川軍に攻めこむことにした。出陣させる武将は織田信長、柴田勝家、羽柴秀吉の3人。信長は騎馬隊、秀吉は足軽、勝家にはありったけの鉄砲をもたす。敵は野戦を選んだ。こちらは秀吉に本陣(ここをとられると負け、野戦時)を守らせ、勝家の鉄砲隊が遠距離攻撃。そして御大、信長が突撃。結果は信長軍の大勝利に終わった。



③ある程度兵力も整い、戦争の準備ができた。今度は逆にこちらから今川軍に攻めこむことにした。出陣させる武将は織田信長、柴田勝家、羽柴秀吉の3人。信長は騎馬隊、秀吉は足軽、勝家にはありったけの鉄砲をもたす。敵は野戦を選んだ。こちらは秀吉に本陣(ここをとられると負け、野戦時)を守らせ、勝家の鉄砲隊が遠距離攻撃。そして御大、信長が突撃。結果は信長軍の大勝利に終わった。

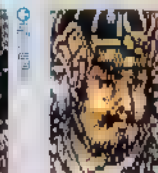
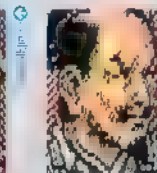


④夜間の戦闘。奇襲は両部隊の訓練度、戦闘力によって攻撃確率が決められる

武田信玄配下の武将

もう何もいうことがないというぐらいに、優秀な武将が揃っている。軍師クラスの武将が7人、そのほかにも他国にいけば先頭につけて活躍してくれるといっ

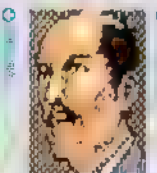
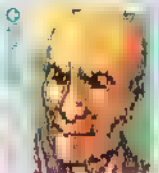
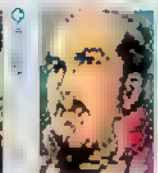
た武将ばかりいる。もちろんそれをまとめる武田信玄の能力もすごい。このゲームでは天下統一にいちばん近い位置にいるのではないだろうか。



今川義元配下の武将

前作ではあまり使える武将がいなかった今川軍だが、今回は違う。松平元康(のちの徳川家康)をはじめ太原雪斎など、ある程

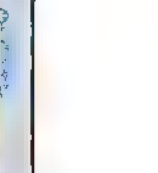
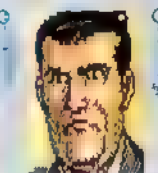
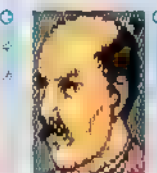
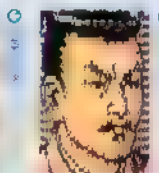
度天下を狙える戦力がととのっている。しかし北に武田、東に北条、西に織田がいるので、うかうかしてはいられない。



北条氏康配下の武将

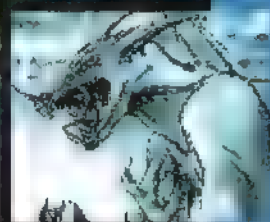
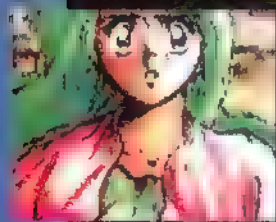
北条軍もなかなかの戦力を誇っている。しかし北に武田軍に阻まれ、西に今川がいる。東に目を向けるしかない。ここに北条

氏康ほか3人の配下を紹介したが、まだまだほかにも武将はいらるぞ。もちろん今川軍もそうである。



いよいよ魔将軍との決戦だぜ！

エメラルド ドラゴン



このアタックはア
トルシャンたちが仙
神オシュルヌムのい
まのエルバード山を
訪れるために、ヘル
ロードの洞窟を抜ける
ことになるってみ
よう。ま、でも先は
どうぞ！ がんばって
いけば！

グローディア

03-3220-5226

発売中

媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

やっとここまで来たんだねっ！

祈りの丘から始まったアトル
シャンの長い旅。いろんなこと
があった。

魔導師バギンが魔獣ゲームズ
との戦いで絶大な死をとげた。
また、エルバード城に帰る途中、
魔将軍オストラコンによってと
らわれたエルバード王子ハスラ
ムの黒水晶は、ミスラ・ミフル
の岩で魔将軍オストラコンとの

決戦の最中に割れてしまった。
そして、ヘルロードの町ではヤ
マンが魔軍の狙撃によって倒れ
た。ほかにも、エルバード親衛
隊長サダが戦死したり、おびた
だしい数の兵士が魔軍との戦い
に倒れた。

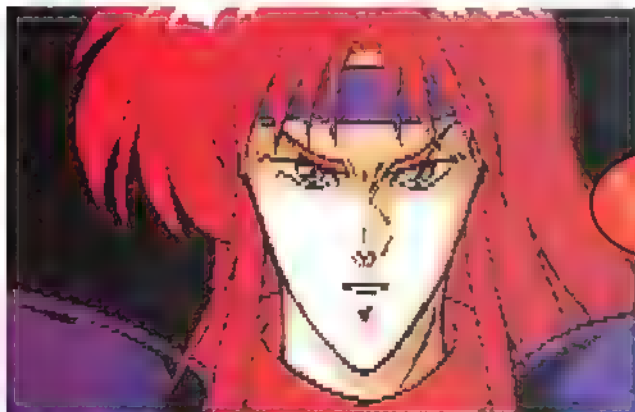
このたくさんの犠牲をムダに
しないために、まずは魔将軍オ
ストラコンを倒すこと。そして

魔王ガルシアを倒し、イシュ・
バーンに平和を取り戻すことが、
アトルシャンたちに課せられた
使命なのだ！

アトルシャンたちは、凶弾に
倒れたヤマンのかわりに、伝説
の弓の名手サオシュヤントを仲
間に加えた。そして、魔将軍オ
ストラコンの待つドゥングワ
ン城に攻めこむ準備をするため

に、ホスロウは仲間を離れた。
ホスロウが戦力を整えているあ
いだに、アトルシャンたちはサ
オシュヤントの師、仙神フシユ
ルヌムを訪ねてヘルマンド山に
むかうことにした。

しかし、そのまえにはモン
スターがウジョウジョいるヘル
ロードの洞窟を越えなければなら
ないのだった。



① りんごの妖精、ミューズ・オ・トレット



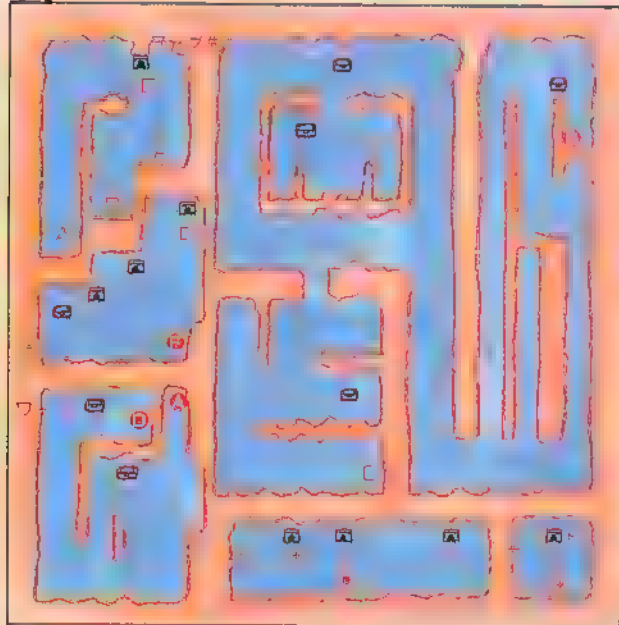
② マーヴ・ル・グワ・ヘルマンド山

ヘルロードの洞窟へ行ってみよう

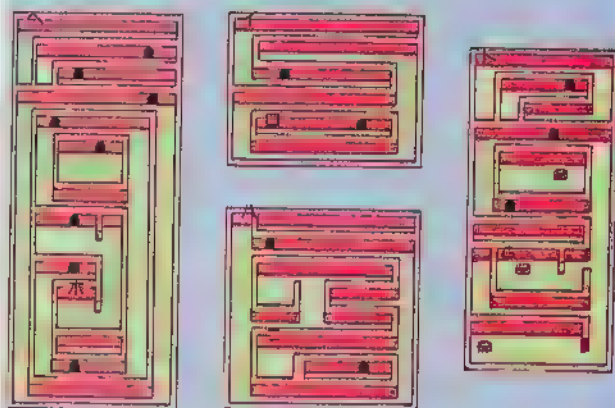
ヘルロードの洞窟は、ワープするところがちょっと複雑だが、全体的にはわりと簡単に進める。目的はここを通り抜けて、仙神フシュルヌムに会うことだ。洞

窟の最後のサソリに注意して、フシュルヌムに会った後は、まっすぐにヘルロードの時に帰ろう。ホスロウが首を長くして待っているぞ。

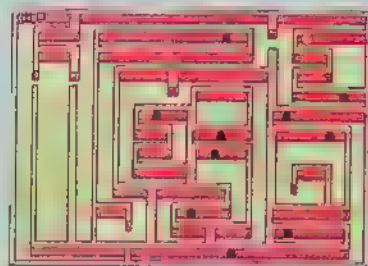
1F



2F

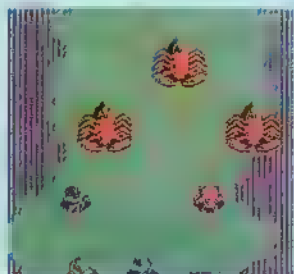


3F



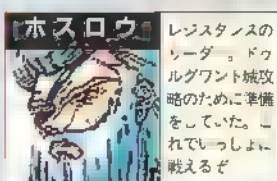
このフロアAとつながっている。フシュルヌムは、ここへは来ない。フロアBは自由に探索できる。

キングスコピーオンと対決！



ヘルロードの洞窟の最後に待ち受けるのは、3匹の巨大なサソリ、キングスコピーオンだ。突然現れるのでビックリしないように。あと、ファルナがミスラ・ミフルの砦を出るときになくなってしまったので、体力の回復はワラムルの秘薬とかハイパーポーションを積極的に使ったほうがいい。タムリンに回復魔法を期待するのは、ちょっとムリだからね。

ホスロウが合流



フシュルヌムの話を聞き終わったらヘルロードの町の酒場に行ってみよう。戦闘準備の整ったホスロウが待っている。これで5人そろっていいよドウルグワント城に突撃だ。戦いが厳しくなるのでアイテムも十分そろえることも忘れないように。

フシュルヌムの話を聞こう！



ヘルロードの洞窟を抜けると、すぐにフシュルヌムの館が見えてくる。彼はサオシュヤントの師匠だけあって貫禄十分だ。このイシュ・バーンのことについてなど、いろいろ質問をしてみよう。いちいち質問が終わるとフシュルヌムがワープしてしまうのがちょっと頭にくるけど、ここはがまんがまんなのだ。驚くような話が聞けるかもしれない。

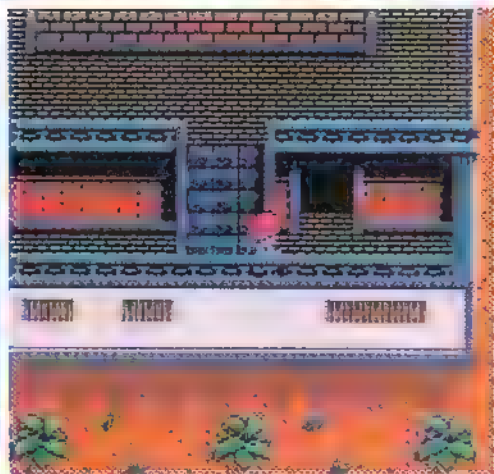
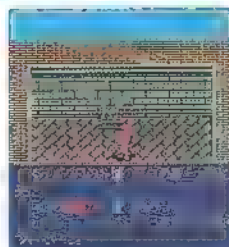
サオシュヤントの館の、フシュルヌムの部屋で話を聞こう。

フシュルヌムの館の、フシュルヌムの部屋で話を聞こう。



フシュルヌムの館の、フシュルヌムの部屋で話を聞こう。

トータルフロント城

[illegible]

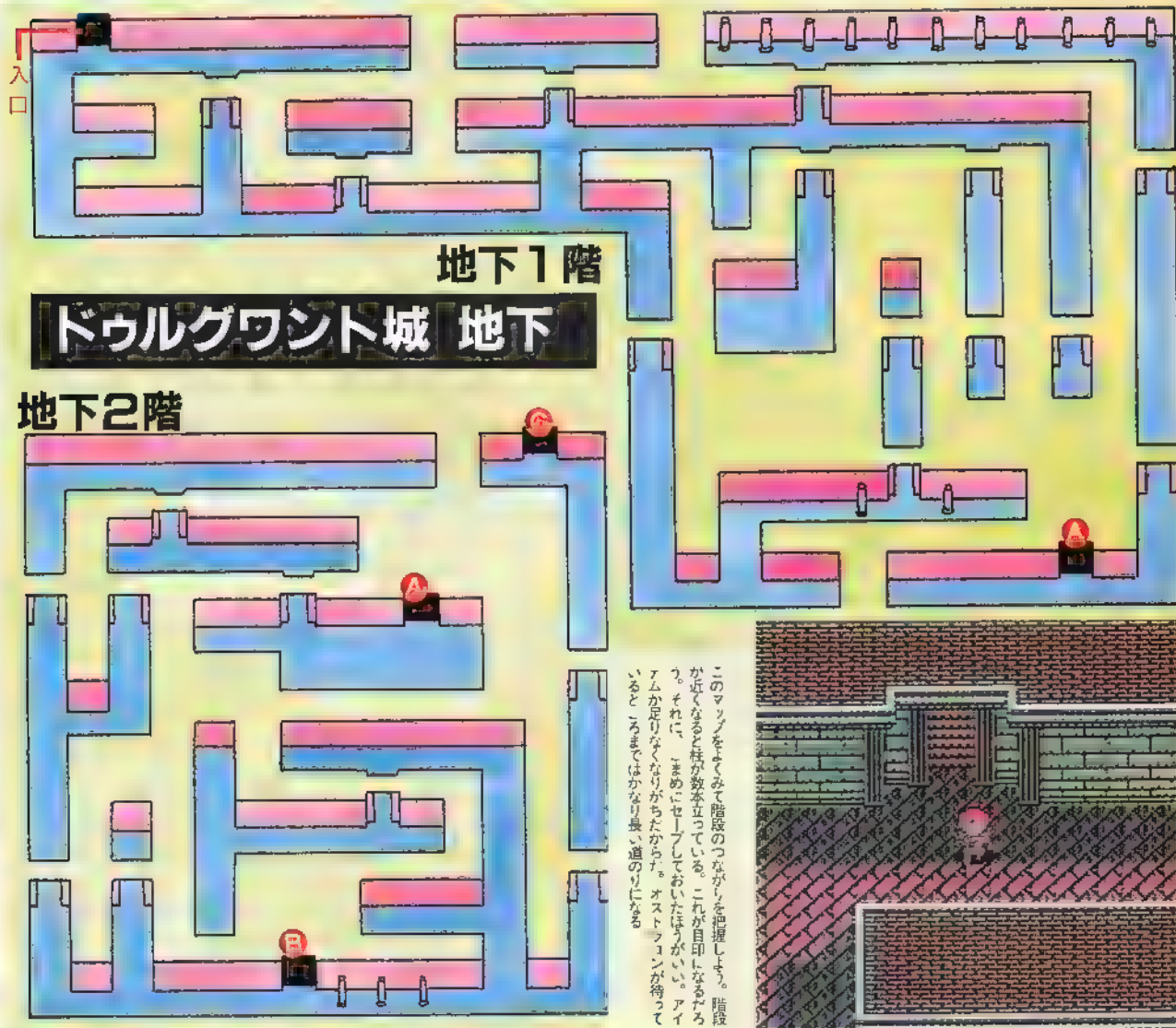
③ ニーア、上あふ、イ
れる まいり、よ



●「ア」とス・キを訂正すと格の
直中　うつめぶトの　カニ現るる

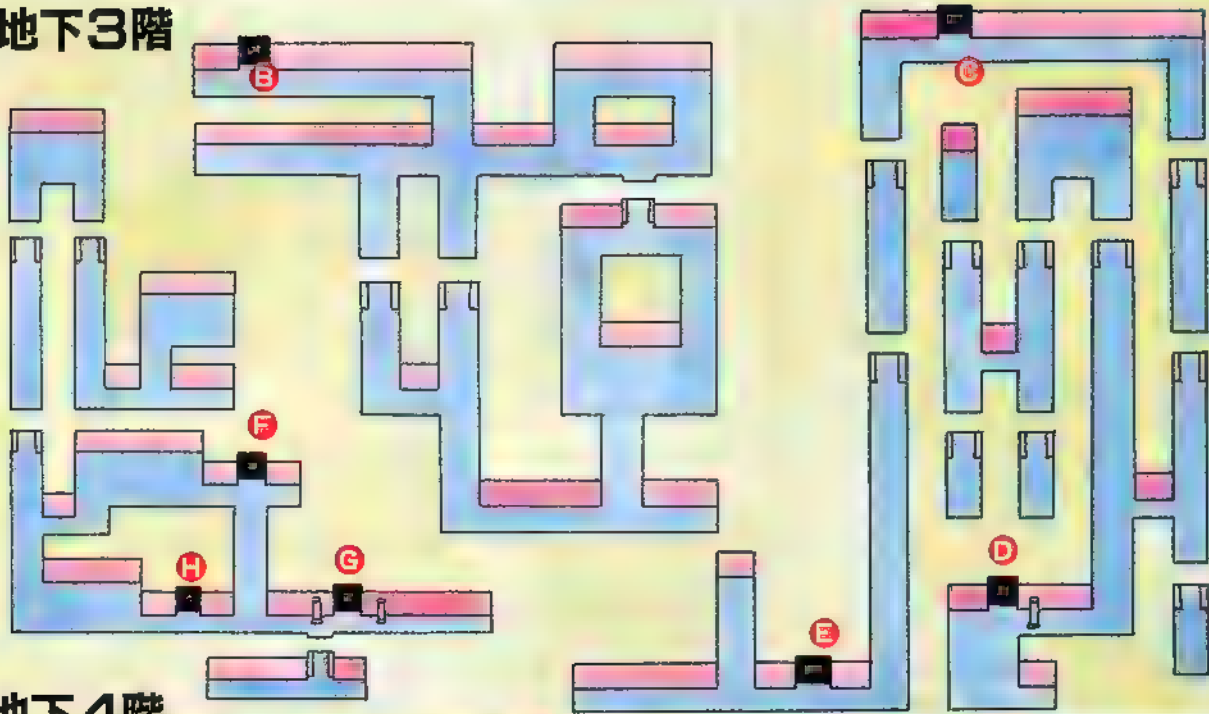
その後、塔の1階に降りると、3つめのドアが出現してい

る。ここが地下の迷宮への入口だ。マップを載せておくので、しっかりチェックしながら進もう。そして、ハスラムの黒水晶を取り戻すためにも魔将軍オストロンとの決戦は絶対に勝たなければならないぞ。

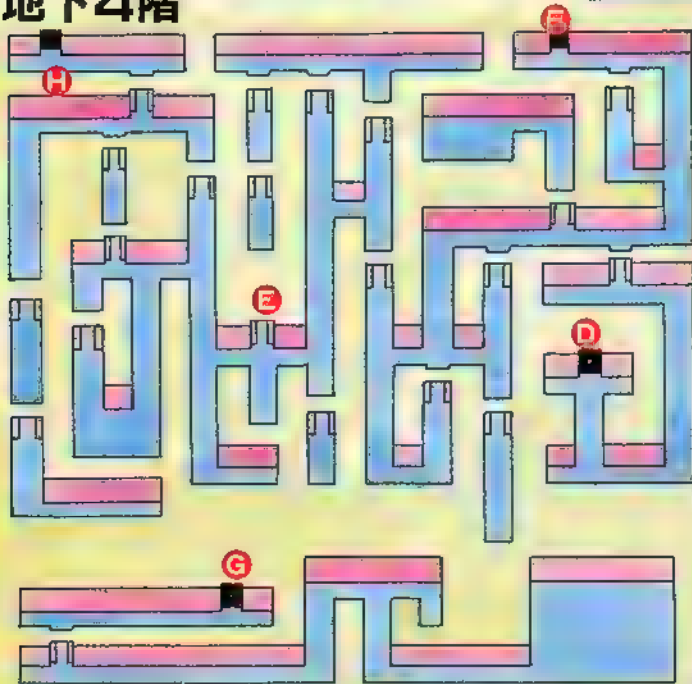


このマツグをよくみて階段のつながり把握しよう。階段が近くなると柱が数本立っている。これが目印になるからう。それに、こまめにセーブしておいたほうがいい。アイムが足りなくなりがちだから。オストフロンが待っているところまではかなり長い道になる。

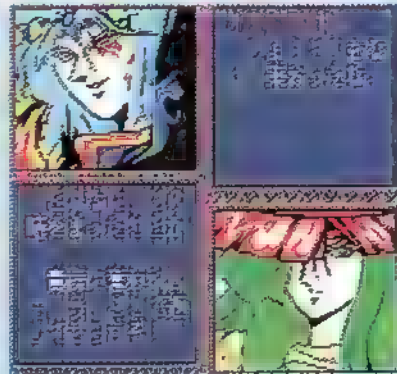
地下3階



地下4階



勝負だっ！オストラコン！



③ 勝利したオストラコンは、いよいよデモの幕を開く。

さあ、いよいよ魔將軍オストラコンとの決戦だ。案外ラクにたおせるのだが、やつは死際にアークデーモンを呼び出す呪文をつぶやく。そして、それに気づき、飛びこんだカルシュワルはアークデーモンの復活に巻きこまれて死んでしまう。さらば、カルシュワル……。



④ カルシュワルは、いよいよ……

カルシュワル、さらば!!

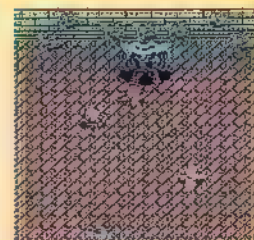
アークデーモン出現!!

魔將軍オストラコンの体にとりついてアークデーモンは呪文によりその本体を現し、アトルシャンたちに迫ってくる。カルシュワルのいない戦闘はかなり厳しい。しかもアークデーモンはけっこう強いので、いままさながらセーブをこまめにしておこうと思っ

た。みごと、アークデーモンを倒すと奪われていたサオシュヤントの弓とハスラムの封じこまれていた黒水晶が手に入るぞ。この水晶を持って、名医ワラムルのいるバージルの町にむかう。一刻も早くハスラムの復活を見たいもんね。



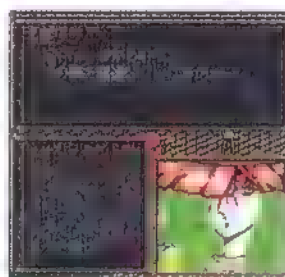
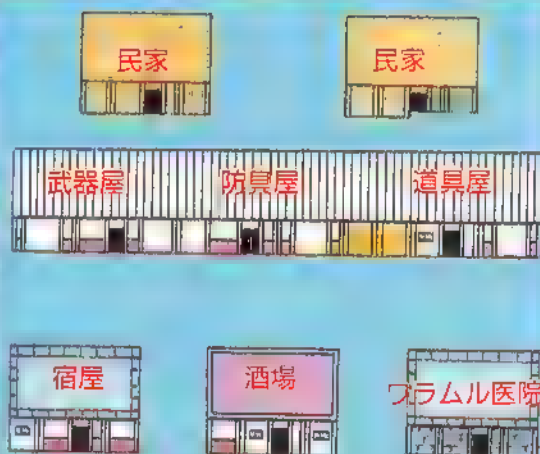
⑤ アークデーモンは、いよいよ……



⑥ オストラコンとの戦い、ついに……

ハスラム復活っ!!

パールシルの町



フラムル先生をたずねてパールシルの町にやってきた。フラムル医院に行ってみると、人々が列を作っていた。そこにちょっとおじゃまして、フラムル先生と御対面。実はフラムル先生はサオシュヤントと顔見知りだった。それなら話は早い。さっそく、ハスラムの閉じこめられた黒水晶をみてもらおう。

フラムル先生と御対面。実はフラムル先生はサオシュヤントと顔見知りだった。それなら話は早い。さっそく、ハスラムの閉じこめられた黒水晶をみてもらおう。

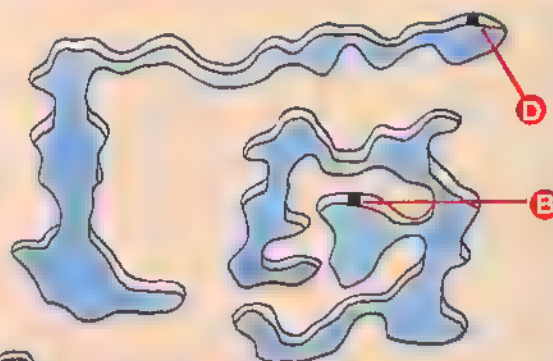
小カシャ島へ渡ってみよう

パールシーの町



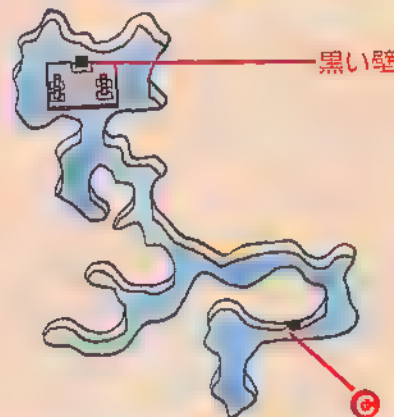
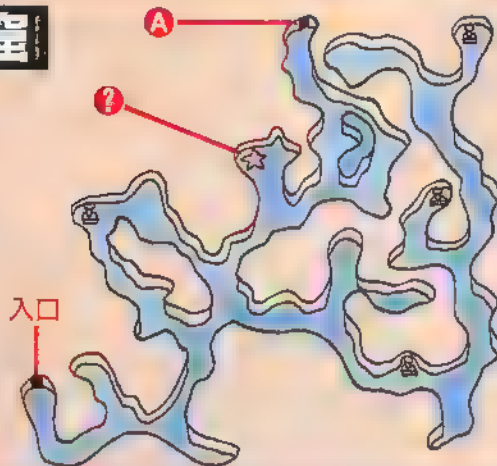
パールシーの町で小カシャ島行きのチケットを買ったら、町はずれの船つき場に行ってみよう。あっという間に小カシャ島に送ってくれるぞ。

小カシャ島にあるパールシーの町では、情報収集が主体になる。どうやら遺跡の洞窟を抜けて、大カシャ島に行かなければならないようだ。

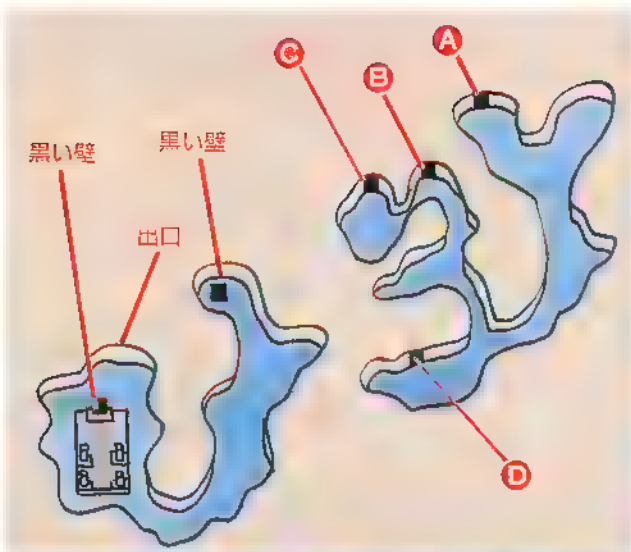


遺跡の洞窟

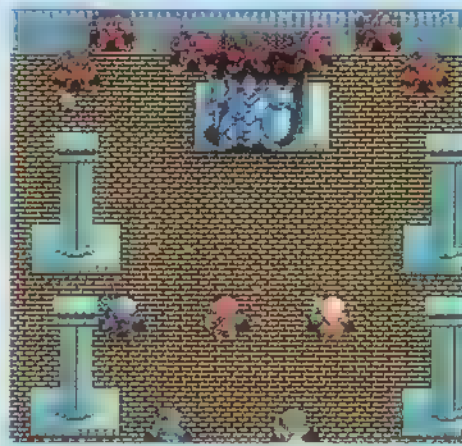
遺跡の洞窟内にある柱に触れると、柱が沈んでいく。4本すべて沈めると、今までなんにもなかったところに新しい階段が出現するので、そこを使ってあたらしい場所へいってみよう。全体的にアイアンがごろごろしているので、しっかりと拾っておこう。これから先はなかなか買物ができないからね。シルバーアーマーを倒せば、出口はもうすぐそこまで来ているぞ。



【マップの見方】③と④がつながっていて、おたかい自由に行き来できる。

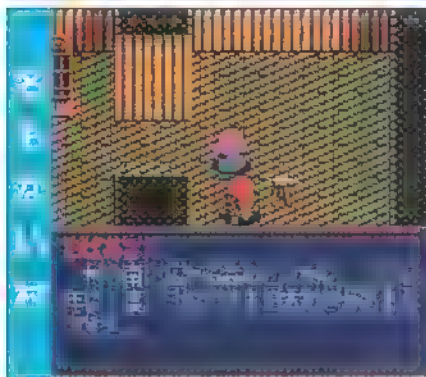


シルバーアーマーと対戦!



洞窟の奥にある黒い壁に触れると、モンスターをたくさん引き連れたシルバーアーマーが現れる。この子分格のモンスターをいかにうまくやつつけるかがポイントだ。シルバーアーマー自体はそんなに強くない。シルバーアーマーを倒すと紅の古文書が手に入る。これはあとで、重要な役割を帯びてくることになる。

大カシャ島へやって来たぞっ!



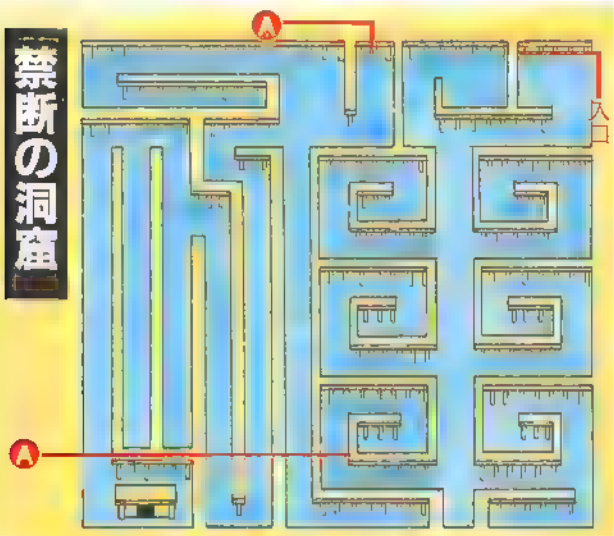
ここは大カシャ島にきてまず最初にたどり着くであろう村なのだが、名前がない。しかもさびれていて、家が3件しかない。ここでも情報収集が主体になる。この世のものとは思えないほどのおいしさという不思議な木の実を見つけ

に行くのもいいし、そのまま次の海のミコの神殿を目指してもいいぞ。不思議な木の実は大カシャ島の南のほうにある森のなかで見つけることができる。これを村に持って帰ると、あるアイテムと交換してもらえるぞ。

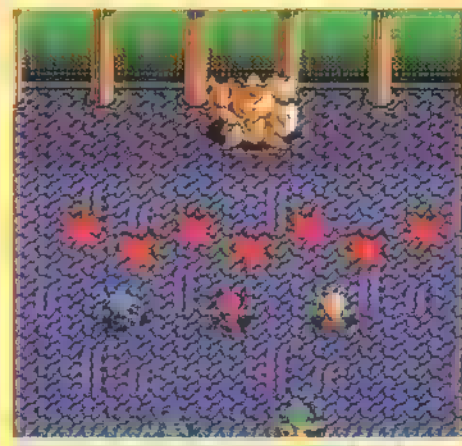


海のミコの神殿は、名もない村から、南西に山沿いにくだったところにある。ここで、アトルシャンたちは海のミコに、魔王ガルシアを討つためには、山のミコの助けが必要だといわれる。そして、山のミコの助力を得るためには、禁断の神

殿にある青白き古文書を手に入れなければならないといわれるのだ。さて、ここからが大変。洞窟は大カシャ島の南東の端にあるので、そこまでアクテク歩いていくことになる。洞窟はトラップだらけ。厳しいぞ。



ゴールドアーマーと対戦!!



禁断の洞窟はいろんなトラップ(床からトゲが出てきたり、アトルシャンが突然透明になったり)があつて大変。だけど、もっと大変なのがこのゴールドアーマー。引き連れているモンスターはほんとに目障りだ。とくに体力のないハスラムを攻撃してくる。はやめに倒してしまおう。ゴールドアーマー本体も手ごわいぞ。

次は古代の洞窟へ

やっとの思いで青白き古文書を持って海のコの神殿に帰ってきたら、今度は古代の洞窟へ行って秘宝を見つけてこいといわれる。

秘宝を見つけて帰って来ると、タムリンと海のコがヒソヒソ話。そして、海のコはマルギアナの町への通路を開けておいたから、また古代の洞窟へ行けという。あーあ。



◎今度は古代の洞窟ですか？ もう、洞窟はいいよ

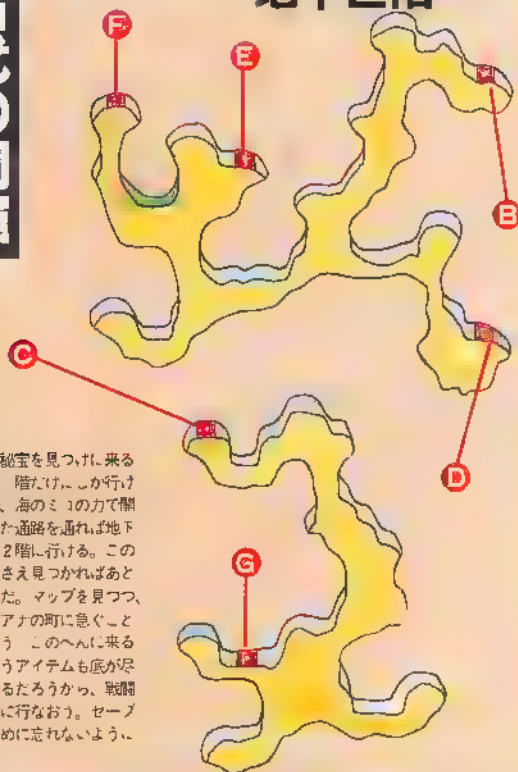
タムリンには謎が？

気になるのはなんといっても海のコとタムリンとの会話。なにやらアトルシャンたちにバレるとまづいか、小さな声で(ここではほんとに小さな文字で表示される)ヒソヒソ話をしている。聞き耳を立てて聞き取れる言葉を組み合わせてもよく意味が通らない。いったい何を話しているのだろう。なんだかわけがわからないぞ。



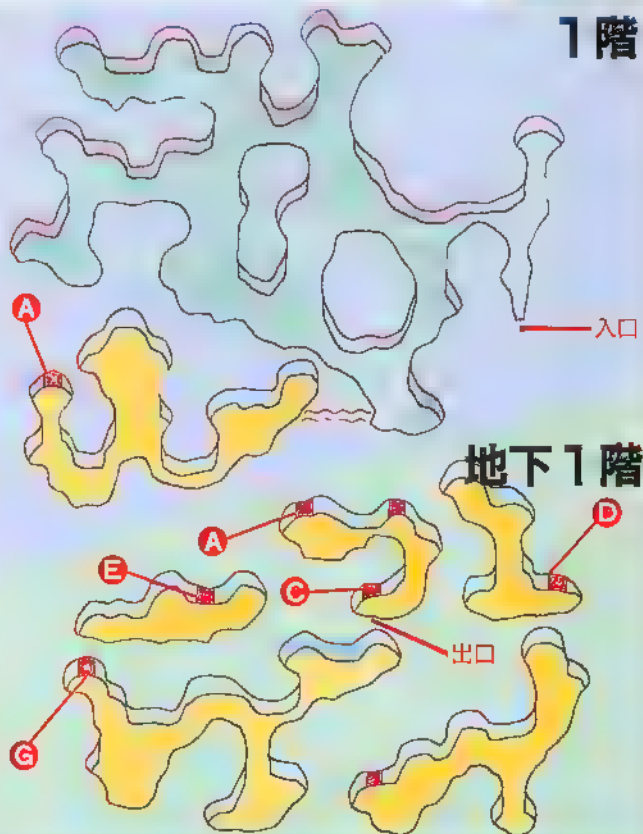
古代の洞窟

地下2階



最初、秘宝を見ついで、来るときは 階にだけしか行けないが、海のコの力で開けられた通路を通れば地下2階、2階に行ける。この狭い道さえ見つければあとは簡単だ。マップを見つづ、マルギアナの町に急ぐことにしよう。このへんに来ると、もうアイテムも底が尽きているだろうから、戦闘も慎重に行なおう。セーブもこまめに忘れないようにしよう

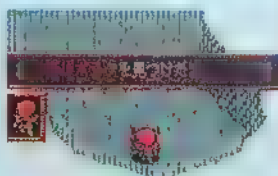
1階



地下1階

テレポスタ発見！

海のコが見つけたこいといった秘宝、テレポスタはすぐに見つかるはずだ。古代の洞窟の入口付近は面倒なワープや凶悪なトラップもない。モンスターと出会わないうちにさっさと宝箱を開けて、海のコの神殿に戻ろう。この秘宝の効果はいったいどのようなものなのだろうか？ その名前から推察するとどこかにレポートできたりするアイテムなのだろうか？ あとでのおたのしみだ。



◎この宝箱に入っているのがテレポスタ。どんな効果があるのだろうか？

こんなところに埋け置か！

再び海のコの神殿から古代の洞窟に。まず探さなくては行けないのが、海のコが開けてくれたというマルギアナの町への通路だ。これが意外に入口に近いところにあったりするのだが、いかんせんわかりづらい。目標は地面にある固まった小石。ここを目標に壁につっこむとあらあら、なかを通過できる。ここがマルギアナの町への通路なのだ。やっぱり、ずるいなーと思っちゃうよな。



【マルギアナの町へ行くには、おたがい目印に付く必要がある。】

マルギアナの町中に出ちゃったぞっ！

古代の洞窟から抜け出すと、そこはもう町のなか。マルギオナの町に到着だ。ここは商業の栄えている町。売っている武器

はなかなかポイント高いものばかりなので、しっかり装備だ。そして、町から東に出ると、突然魔王ガルシアが攻めてくる／

























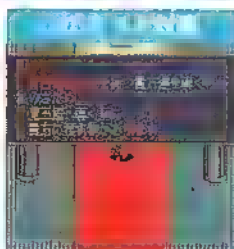



のほほんとマルギアナの町から東に歩いていくと、突然海を渡って魔王殿から魔王ガルシアが攻撃をしかけてくる。そこに潮風によってタイミングよく海のコノミの聲が届いてくる。「ガルシア、あなたの思い通りにはさせませんよ」そう、海のコノミが魔王ガルシアの力を押えこんでくれるというのだ。いきなり魔王と決戦なんて、ちょっと不安があるけど、ここは思いっきり戦ってみよう。海のコノミの助けもあって、案外簡単に勝てるはず。すると魔王ガルシアは「魔王殿で



待っている」といい残して魔王殿へと去って行ってしまふ。さあ、このあいだに山のミコの神殿へと急ぐのだ。この時点でアイテムを使い切ってしまった人はマルギアナの町に戻って補充しておくことをおすすめしておく。これからはなかなかアイテムの補充ができないからだ。ここで負けてしまうようなら、レベルがまだ足りない証拠だ。マルギアナの町の近くでアトルシャンたちを鍛え直してから再度魔王ガルシアに挑戦だ。がんばれー!!

さあ、魔王の城に乗りこむぞっ！



どうにか魔王ガルシアを撃退して、山のミコ^{ミコ}の神殿にたどり着いたアトルシャンたち。さっそく山のミコとご対面だ。山のミコは、サオシュヤントに渡すものがあるといってレザーアーマーをサオシュヤントに手渡した。これを装備すれば、サオシ

「ヤントの弓は本来の力を発揮できるという。」

しかし、それをよく見てみると、レザーローマは真つ赤な血に染まっているのではないか／これは 体……。山の三つは、陰腹を切っていたのだった。そのとき、どこからか魔王ガリンシ

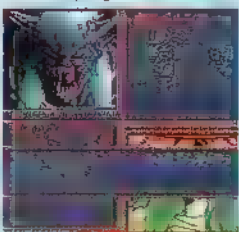
アの音が、……。

そして、雷がピカッと光ったかと思うと、山のミコは息絶えていたのだった……。やりどころのない怒りを胸に、山のミコの開いてくれた魔王ガルシアの住む魔王殿への入口をアトルちゃんたちは進む。

サオシュヤント、全席だー！

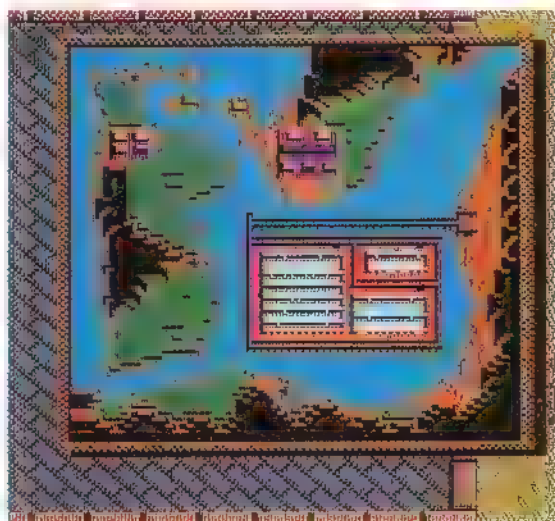


山のコにもらった血に染まった
レザーアーマーのおかげで、サオ
シュヤントの弓は本来の力を発揮
することになる。考えてみれば今
まで、サオシュヤントの弓はイシュ
ー・バーンではその右に出るもの
はいないといわれた名手にしては、
いまいち攻撃力が弱いと思っていた
ところだ。



のミコは死んでしまう

広いぞー！魔王殿



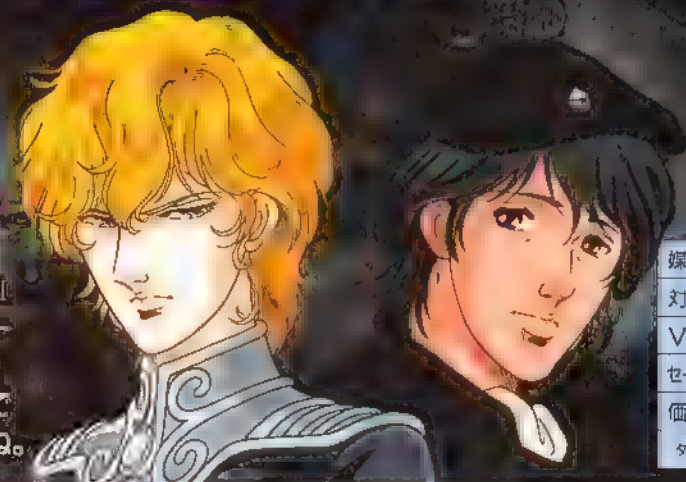
●とてつとな　ひろ、臨み殿のマ　ア　走ったと　うて、頭がクックッ



帝国軍対同盟軍の最後の決戦だ!

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説III



ついに最終回をむかえる銀英IIIの
アタック。今回はキャンペーン
モードにも触れてみたぞ。
あとは、シナリオ集の発売まで
にゲームを終わらせるだけだね。

ボーステック

☎03-3708-4711

発売中

媒体	CD×4
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※ボースの真逆モードに対応 マウス対応

シナリオ4、5の原作を知っておこう

先月に引き続き今回も原作
のおさらいから始めてみよう。
何度もいうようだが、このゲ

ームは、原作を知っているのと
いないのでは、おもしろさが全
然違う。原作通りのキャラクタ

だけで、シナリオをクリアして
みる楽しみ、原作で失敗した戦
いを自分の手で成功させる楽し

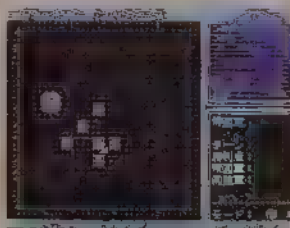
みなど、ただゲームをしている
だけでは気づかなかった楽しさ
を感じることができるぞ。



エリュースラの戦い

シナリオ3
のストーリー
について原作は多く
を語っていない。ほんの数行、
「ミッドマイア」はエリュ
セツ星域へ、ロイエンタールは
ノヴェルデ星域へ進出した」
との記述があるだけだ。いわば
銀河英雄史のすきまを推理して
作られたシナリオといえる。こ
の作戦はシナリオ5の「バーミ
リオン会戦」の一環として行わ

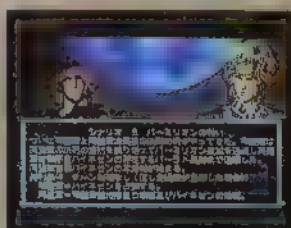
れたもの。シナリオ3「ライガー
」の戦いで行われた作戦は、ノ
イガール星域からハイネセンを
側面攻撃するためのものであっ
たが、この「エリュースラの戦
い」は、エリュセツ星域から側
面、後方からハイネセンを攻撃
するべく立てられた作戦であっ
た。この作戦が成功し終わった
ことによって、帝国軍はハイネ
センへの進攻を有利に進めるこ
とができたのだ。



バーミリオンの戦い

ついに帝国
軍と同盟軍の
最後の決戦の時がや
ってきた。ヤンとの直接対決を
決意したラインハルトは、バ
ーミリオン星域に、ヤンを誘い出
す作戦を練った。艦隊をわざと孤
立したようにおもわせ、ヤンをお
びきよせた後、各提督の反転
によって、ヤンを叩こうと、い
った作戦だった。一方ヤンは、帝国
側の提督が反転する前にライン

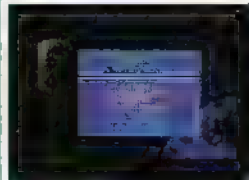
ハルトを叩くべく、バーミリ
オン星域に向かった。ヤンとライ
ンハルトは互いに逆色のない戦
いになり、互角の戦いを繰り広げ
た。しかし、ヤンの巧妙な作戦
によって、ラインハルトは、艦
隊崩壊の危機を迎えようとして
いた。そして、ヤンがラインハ
ルトの旗艦「ゴッドビートル」を
射程に捕ったその時、1つの
通信が届いた。それは、同盟政
府からの停戦命令だった。



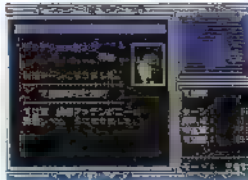
キャンペーン・モードはこう戦え!!

シナリオを通して遊べるのがキャンペーン・モード。通常モードとの大きな違いは、戦いの経験によって、提督のレベルが上がり、旗艦部隊の艦船数を増やすことができるという成長シ

ステム、前シナリオで占領した惑星は次のシナリオでも、そのまま自軍のものとなること、敗北した提督は再登場させることができないといったこと。このモードの作戦を考えてみろ。



●キャンペーン・モードのメインメニュー



●シナリオ①の戦後、戦果をあらわす画面

■シナリオ①■神々の黄昏作戦

同盟軍 このシナリオでは帝国軍の艦隊数を減らすことを作戦の要としよう。フェザーンの宙域に艦隊を展開させ、帝国軍艦隊を各個撃破していくのだ。ここで艦隊数を減らしておけば後々有利になるのはまちがいないぞ。イゼルローン周辺には1艦隊を待機させておき、残り3艦隊をフェザーンの周辺に置けば、ばっちグーだ。

帝国軍 帝国軍はシナリオの勝利条件をクリアしないことには、次のシナリオに進むことができない。したがって、戦路としては、フェザーンを最初に取り、イゼルローンへ進攻するといった感じ。ターン数に余裕があったら、士気値を上げるためにも、その他の惑星も占領しておこう。敵艦隊を減らすのも忘れずに……。

■シナリオ②■ランテマリオの戦い

同盟軍 シナリオ1で帝国軍艦隊をどれだけ減らせたかによって戦いは大きく変わる。戦果を多くあげた提督の艦隊は士気値が増え、レベルもあがって、艦船数も増えているはずだ。そうすると帝国軍と接触しても先制攻撃の機会が増えて戦いやすくなっているはず。このシナリオでも敵の艦隊を減らすことを1番の目的にしよう。

帝国軍 このシナリオと次のシナリオの共通の惑星は、勝利条件となっているウルヴァシーだけ。つまり帝国軍艦隊は、ウルヴァシーを占領することだけを考えればいい。ここで、同盟軍の艦隊を減らし、後の戦いを楽にしておこう。レベルも上がるし一石二鳥ってわけ。このシナリオに、ギャンが登場しないのが残念なところだ。

■シナリオ③■ライガールの戦い

同盟軍 このシナリオは楽勝だ。なにしろ、帝国軍の惑星はウルヴァシーとデュノンの2つだけ。前の2つのシナリオで艦隊を減らしておいた成果が現れることだろう。帝国軍は独立艦隊を多用して攻撃してくるだろうけど、指揮官の少ない艦隊だから、ちょっと攻撃するとすぐに引いていく。まあ、遊び相手といったところだ。

帝国軍 このシナリオに帝国軍の基地は2つだけ。効率よく勝利条件をクリアするにはライガール、シェードといった中立惑星を占領し、前線基地化するのがベストだろう。どのみち勝利条件となっているトリブラ、タッシリ以外の惑星は後のシナリオには出てこない。さっさと占領して次に進むのが得策といったものだ。

■シナリオ④■エリュースラの戦い

同盟軍 このシナリオをクリアするためには帝国軍惑星パドレスクを占領すればいい。はっきりいって楽勝だ。しかし、1つ問題がある。敵の艦隊を全滅させずに戦わなくてはいけないのだ。全ての艦隊を全滅させるとキャンペーン・モードはそこで終わってしまう。エンディングを見るためにもここは慎重に戦う必要があるぞ。

帝国軍 このシナリオの攻略法は通常モードのものがそのまま通用する。早い話、各惑星を順番に占領すればいい。詳しいことは後ろのページの攻略法を見ればOKだ。余裕がなかったらケリムとリュースカのみをせめてもいいが、占領の前線基地として、カザウェルとリオヴェルデだけは欲しいところだ。

■シナリオ⑤■バーミリオン会戦

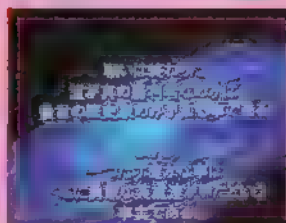
同盟軍 いよいよ最後のシナリオだ。このシナリオをクリアすると感動のエンディングが待っている。ここまで来たら総力を挙げて帝国軍を叩こう。帝国軍の基地惑星は3つしかないし、艦隊数も少ないはずだ。序盤の戦いが生きるところがキャンペーン・モードの醍醐味といったところ。勝利は目前だ。一気に攻め込め。

帝国軍 ついに同盟軍の拠点、ハイネセンに迫った。一気にハイネセンを攻めるも途中の惑星にちょっかいをだすも、帝国軍総司令官のキミの自由だ。好きなようにやりたまえ。ハイネセンさえ落とすことができれば、長かった戦いも終わり、この銀河を統一したことになる。銀河の覇者としての栄光はキミの頭上に輝くのだ。

ああ感動のエンディング

はっきりいってキャンペーン・モードをクリアするのはなみ大抵のものではない。ものすごい根気が必要になる。そんな苦労にむくいてくれるのが、キャンペーン・モードに用意されているエンディングだ。オープニングもけっこうカッコよかつ

たけど、あれは誰でも見ることができる。ところがエンディングは誰もが見られるというわけではない特別の画面。これを見るだけで今までの苦労を吹き飛ばしてくれるのだ。そんなありがたーいエンディングをちょっと見せてあげるね。ちょっとよ。



同盟軍

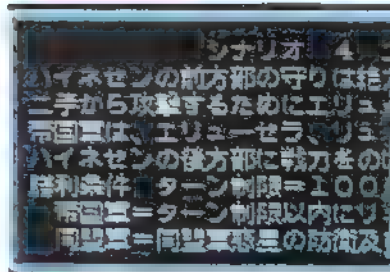
帝国軍の惑星が1つしかないため、一見すると我が同盟軍が圧倒的に有利に見える。しかし



「エリューセラの戦い」はこう戦え!

逆を考えるとそのひとつの惑星に全ての帝国艦隊が駐留しているのだ。敵の戦力をみくびらないように。しかも、その帝国軍唯一の惑星バドレスクにはあのラインハルトも駐留していることを考えるとやはり、脅威といってもさしつかえないだろう。このシナリオで問題となるのは、

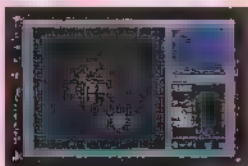
リオヴェルデで帝国軍を抑えきれかどうかの1点のみ。リオヴェルデ唯一の駐留艦隊の指揮官、アノブルトン1はかなり苦しい戦いを強いることになりそう。なんとか援軍が到着するまで、リオヴェルデを死守して欲しい。この戦いの勝敗の鍵はその1点にかかっているのだ。



● 敵軍の進路は赤い矢印、帝国軍の進路は青い矢印です。

リオヴェルデを守れ

まずは、リオヴェルデからアップルトン艦隊を出撃させよう。ここで、帝国の南下を食い止めることがこのシナリオのポイントだ。援軍が来るまでは1艦隊で戦うのだ。



カザウェルを占領しろ

次にケリムからビュコック率いる1艦隊を出撃させカザウェル占領をめざそう。占領後は北上し、他艦隊と合流してバドレスク占領をはかるのだ。艦隊への補給や補充を忘れるなよ。



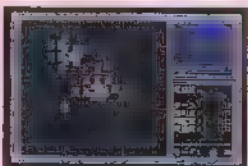
アルゴスを手に入れる

エリューセラからはシェンコップ率いる第6艦隊でアルゴスの占領だ。アルゴスはわりと簡単に落ちると思うから、占領後はアップルトンの援軍に向い、帝国軍を食い止めてくれ。



バドレスク占領へ

リュウカスから1艦隊を出撃させ、すべての艦隊がリオヴェルデ宙域で、合流したらバドレスクの占領に向かう。4艦隊で占領すれば、かんたんに占領できるぞ。



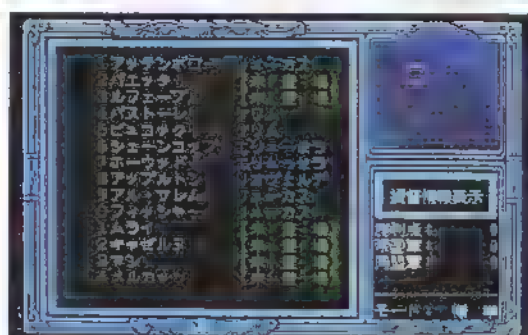
同盟軍

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

この作戦のポイントはなんといってもリオヴェルデ宙域の戦いにつきます。ここでの戦闘はかなり熾烈なものとなるだろう。帝国軍にとって、バドレスクの



すぐ南にあるリオヴェルデは南下する上での目の上のたんこぶ的存在。多くの艦隊を送り込んでくるはず。しかも駐留艦隊はアノブルトン率いる第8艦隊のみという、同盟軍にとってかなり不利な状況におかれている惑星なのだ。ここを死守することができれば帝国の南下を阻止することができる。なんとしても、守りきろう。



提督はここにいる。この惑星は、帝国軍にとって、バドレスクのすぐ南にある。ここを死守することができれば帝国の南下を阻止することができる。なんとしても、守りきろう。

リュウセラの戦い
である。帝国軍はハイネセンを
セラ星域への進軍を開始する。
カス、ケリムを手にするこ
うすることが出来る。
ニューカス及びケリムを占領する。
帝国軍基地惑星の増強。

リュウセラ
カス



帝国軍

幸いなこと、同盟軍の艦隊
の多くは南に駐留している。勝
利条件をクリアするため南下
せざるをえない我が帝国軍に
とって、これほど嬉しいことは
ない。我が軍の南下はそれほど
困難ではないだろう。そこで作
戦だが、まずパドレスクからの
南下する艦隊を2つに分け、右

「リュウセラの戦い」はこう進め!

と左に2艦隊ずつ展開させ、戦
域を分散させよう。一方はリオ
ヴェルデからアルゴスを経由し、
もう一方はカザウェルから、ケ
リムに展開する。ニューカス近
くでその両方が合流して、ニュー
カス占領は4艦隊で行うこと
にする。おそく同盟軍側は
ニューカスの宙域での決戦を挑ん

でくるだろう。リュウカスへは、
4艦隊で進攻し、占領行動はす
ばやくスピーディに行うのだ。



1 リオヴェルデ占領

まずはリオヴェルデの占領だ。ここを取るこ
とによって、同盟軍のパドレスク進攻を食い止
めることが可能になる。早々と攻め入ろう。案
外楽勝で占領することができるはずだ。

2 アルゴスから南へ

リオヴェルデを取ったら、次はアルゴスだ。
ここを取ることで同盟軍側の北上を完ぺきに抑
えることができる。リュウナン進攻の前線基地
にもなるぞ。占領したら艦隊を駐留させよう。

3 カザウェルへ進め

上の2つの進路作戦と同時に起こすのが、
カザウェルへの進攻だ。ここを前線基地にして
おくとケリムへの進攻がたやすいものになるぞ。
ケリムを占領後は放っておいてもかまわない。

4 ケリムそしてリュウカス

他の惑星と違い、ケリムでは同盟軍の抵抗に
あうことになる。アルゴス占領が終わっていた
ら、ケリム占領のために1艦隊をパドレスクか
ら出撃させるのもひとつの手だ。

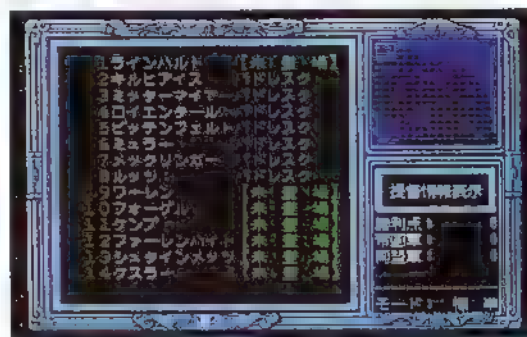
帝国軍

帝国軍のこの作戦におけるポ
イントは2つある。勝利条件に
もなっている2つの惑星、ケリ
ムとリュウカスそれぞれの宙域
における戦闘がそれだ。この2



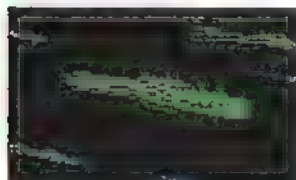
ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

つの惑星のどちらかに至るまで
は、同盟軍の反撃はほとんど見
られない。どうやら同盟軍側は
この2つの宙域での決着を望ん
でいるようだ。特にリュウカス
での同盟軍側の攻撃はかなり激
しいものとなるだろう。艦隊の
構成や陣形を整え、補給や補充
を十分にしてから、この宙域に
臨もう。さもないとかなり苦し
い戦いになるぞ。



同盟軍

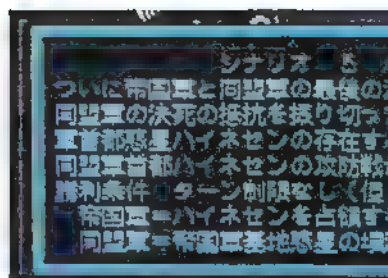
帝国軍の魔の手が、ついに我が同盟軍の首都ハイネセンのすぐそばに迫ってきた。帝国軍の



「ハーミリオンの戦い」はこう進め

魔の手をしりぞけ、ハーミリオンの星域を守らなければいけない。この作戦に負けたなら、もう後はないのだ。どの指令官も、背水の陣のつもりで戦いにのぞんでほしいものだ。敵、帝国軍艦隊は、ケリム、トリプラ、タッシリの3つの惑星に駐留している。1惑星ずつ順番に攻撃して

いこう。各惑星の手近の星から艦隊を出撃させ、速攻で占領していこう。ラインハルトはタッシリで待ち受けているはずだ。タッシリ攻略だけは総力をあげてかからなくてはならないだろう。ここを落としたり、同盟軍に明日はないのだ。気を引き締めと戦うのだ。



シナリオ 5
ついに帝国軍と同盟軍の最後の戦い。同盟軍の決死の抵抗を振り切り、軍首都惑星ハイネセンの攻防戦。勝利条件：ターン制限なし。但し、帝国軍＝ハイネセンを占領する。同盟軍＝帝国軍基地惑星の境

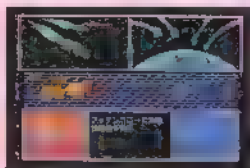
ケリムを占領しろ!

まずは惑星リュucasからルフェール率いる第3艦隊を出撃させ、ケリムを占領させよう。同時にカルバトスからもう1艦隊援軍を出撃させ短期占領をめざすのが得策だ。



トリプラ進攻!

ポトウィンからアッテンボロー、ハイネセンから、ヤンをそれぞれトリプラ占領にむけて出撃させよう。占領が終わったらケリム占領艦隊とタッシリ近くの宙域で合流するのだ。



ヤン艦隊、北上!

そうこうしているうちに、帝国軍が同盟軍惑星の占領行動にでるはずだ。しかし、あわててはいけない。ハイネセンが攻められている時以外は無視して、タッシリに進むのだ。



タッシリで決戦だ

他の艦隊が出撃中のため、ハイネセンからは、ラインハルト艦隊ぐらいしか出撃できない。さすがの彼も4艦隊からの集中攻撃を受けるとひとたまりもないはず。一気に倒してしまおう。



トリプラ

タッシリ

ポトウィン

ハイネセン

ルフェール

同盟軍

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる

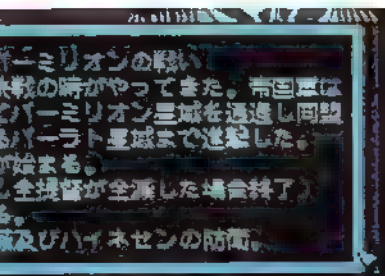
この作戦における重要なポイントはタッシリでの戦いにある。何とか帝国軍艦隊を他の惑星から出撃させるようにしむけよう。その艦隊がハイネセン以外のどの



惑星を占領しようが、まうっておけばいい。つまり、このゲームでは1シナリオ4艦隊だけしか出撃できないという条件を逆手にとって、タッシリにいるラインハルトを孤立させてしまおうというわけだ。ラインハルトさえ倒しておけば、このシナリオは勝ったも同然。タッシリ占領後、ゆっくりと占領された惑星を取り戻せばいいのだ。



シナリオ 5
ついに帝国軍と同盟軍の最後の戦い。同盟軍の決死の抵抗を振り切り、軍首都惑星ハイネセンの攻防戦。勝利条件：ターン制限なし。但し、帝国軍＝ハイネセンを占領する。同盟軍＝帝国軍基地惑星の境



ゲーム開始直後の各惑星の
状態によって、赤=同盟軍
青=帝国軍、黄=中立に
色分けされています。ま
た、同盟軍の進路は赤い
矢印、帝国軍の進路は青
い矢印です。



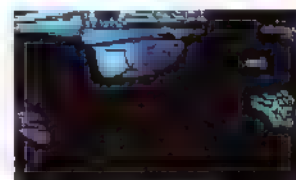
帝国軍

いよいよ最後の決戦の時がきた。この戦いに勝利すれば長かった反乱軍との戦いも終わりを告げることとなるだろう。同盟軍と名乗る反乱者の本拠地ハイネセンはもう目前だ。ハイネセンさえ落とせば、同盟軍も反逆ののろしを消さざるをえなくなるはずだ。そしてこの戦いは

「パーミリオンの戦い」はこう進め!

私、ラインハルトにとっても宿敵ヤン・ウェンリーとの決着をつける大事な戦いでもある。各指令官および兵士諸君には、名譽ある帝国軍の兵士として恥じないような戦いを期待する。ハイネセンだ。ハイネセンさえ落とせば戦いは終わるのだ。敵も総力を上げて立ち向かってくる

ことだろうが帝国の威信をかけて、反逆者たちとの戦いこのぞんでくれたまえ。



ポトウィンへ進め

ハイネセン宙域での戦いは激しいものになることが予想される。それに備える意味でもポトウィンの前線基地化を図ろう。トリブラから艦隊を出撃させるのだ。

2 カルバドス進攻!

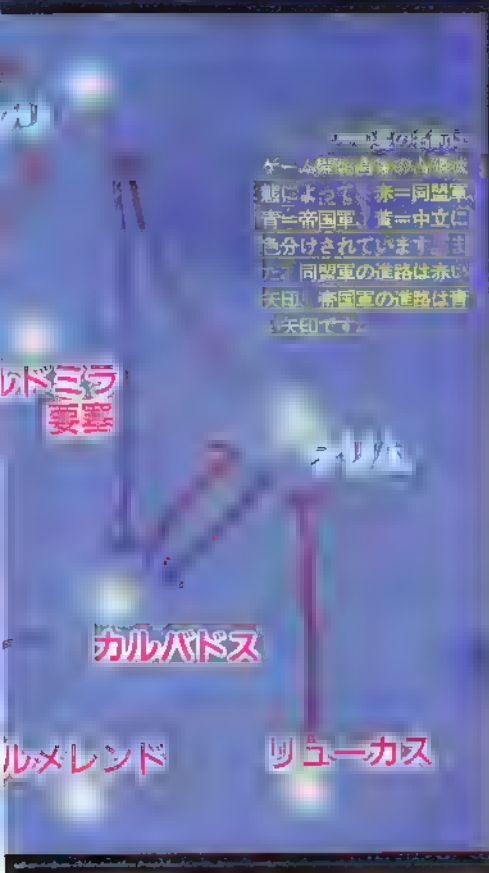
惑星カルバドスもハイネセン攻略の足がかりとなりえる惑星のひとつだ。ケリムから2艦隊出撃させ、早々に占領してしまおう。戦略上、重要なポイントになるはずだ。

3 ラインハルト出撃!

タッシリからはラインハルト艦隊を出撃させよう。ルドミラ要塞付近で敵と遭遇してもかまわずに、カルバドスを目指そう。2惑星の占領が完了した後、ハイネセンに攻め込むのだ。

4 ハイネセンで決戦だ!

ハイネセン宙域の戦いは激戦だ。ポトウィン、カルバドスの2つの惑星を補給基地としてうまく使えば、戦いは楽になる。この2つの惑星には艦隊の駐留を忘れないようにしておこう。



帝国軍

この作戦のポイントはハイネセン進攻時の補給路の確保にある。

ハイネセンは帝国軍惑星からかなり離れたところに位置する



ため補給が困難になっている。そのため進攻にあたっては、あらかじめ補給路を確保しておく必要がある。そこでまず、カルバドス、ポトウィンの両惑星をあらかじめ占領しておく。そして、反乱を防ぐため、それぞれ1艦隊ずつ駐留艦隊をおき、ハイネセン占領の前線基地として使用するのだ。これで、補給の心配なくハイネセンの占領行動がおこなえるはずだ。

ここがPOINT!! 提督はこの惑星にいる



新ソフト

海戦シミュレーションゲーム

フリートII コマンダーII

よりグレードアップしてやってきたフリートコマンダー。リアルな海戦シミュレーションに、ハマりまくれ!!



アスキー
☎03-3486-8080
発売中

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	9,800円
ターボRの高速モード対応/マウス対応	

プロトン軍艦隊司令官となり、アルゴン連邦を倒せ!!

プロトン帝国の存亡をかけた海戦が、いま始まろうとしている。敵は憎っきアルゴン連邦だ。プレイヤーは、プロトン軍の海軍指令長官となり、指令本部から与えられた命令を、速やかに遂行しなければならない。

命令は、「敵艦隊全滅」や、「敵の空母を破壊せよ」など、選んだシナリオによって変わってくる。また、実際の戦闘プレイでは、敵の動きがまったくわからないという直期的なシミュレーションシステムなのだ。

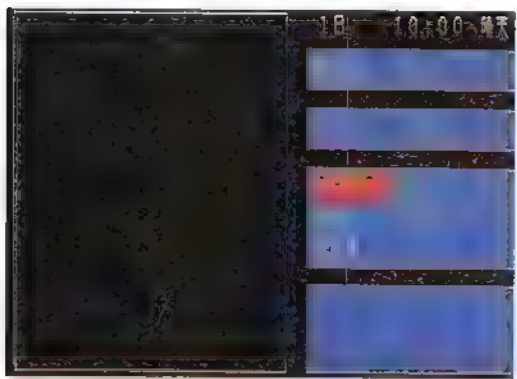
レーダーで、自軍ユニットから緑の線を出し、敵を発見する。PHOTOモードでは、ユニットが大写しになり、移動や攻撃をする。せっかく敵をレーダーに捕らえても、近づいてみたら移動の後だった、なんてマメケ

な目にあうのも、リアルな感じでいいよね。昼夜、天候の変化も、グラフィックで示され、戦況にも大きくかわってくる。まさに実戦そのものの感覚でプレイできるぞ!!

レーダーモード

敵の動きを知るには、このレーダーモードを使う。青色で示された自軍ユニットからレーダ

ーを出し、赤い点で敵を写し出す。自軍艦隊の編成状況もこのモードで把握しておこう。

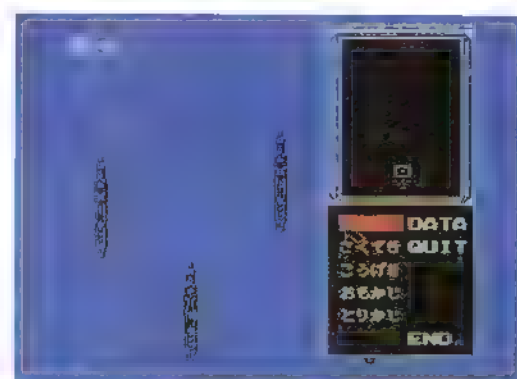


①自軍の動きがどのようになっているか、どのように入力しているかなど戦況を知る。カーソルをユニットに合わせれば、そのユニットの状況が右側のウィンドウにわかる。

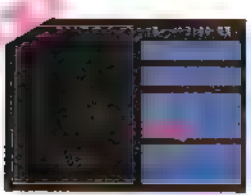
PHOTOモード

自軍ユニットを動かすときに使うのが、このモード。レーダーモードで選んだユニットが大

写しになって、移動や攻撃などの命令を与えることができる。効率よく動かすようにしよう。



②ユニットの機動力の範囲内ならば、どこへも動かすことができる。また、移動や攻撃などの命令を入力できる。また、移動や攻撃などの命令を入力できる。また、移動や攻撃などの命令を入力できる。



③自軍の機動力の範囲内ならば、どこへも動かすことができる。



④自軍の機動力の範囲内ならば、どこへも動かすことができる。



⑤自軍の機動力の範囲内ならば、どこへも動かすことができる。



⑥自軍の機動力の範囲内ならば、どこへも動かすことができる。

自軍のユニット性能を把握し、戦術を練ろう!!

自軍の軍備を知るには、艦隊表か性能表を見ればよい。リーダーモードからも、PHOTOモードからも表示させることができるぞ。

各ユニットには、それぞれ特徴があって、いろいろなデータも細かく設定されている。

艦船は、全部で7種類、航空機は3種類のタイプがあり、そこからさらに艦型などの種類に分かれる。それらすべてを合計すると、ゲームに登場するユニットは、自軍だけでも、なんと

34種類にもなる。

ここでは、次で説明するシナリオゲームに登場する18機種を紹介するけれど、これだけでも覚えるのに相当苦労しそうだ。

最初は、細かい設定などはいちいち考えるのはやめて、移動や攻撃のために消費していく機動力や、武装の種類と、それぞれの攻撃力、ユニットの耐久力くらいをおおまかにつかんでおけばいい。細かいことは、ゲームを進めていくうちに自然に覚えらるから心配いらない。

艦隊表 (艦隊表) のスクリーンショット。右側の注釈: 艦隊表は、自軍のデータをまとめたもので、見ることで、自軍のユニットの性能を把握し、戦術を練ることができる。

艦種	艦名	耐久力	防御力	攻撃力	機動力	対空	対海	対空機	対海機	対空機	対海機
航空母艦	赤城	400	20	30	30	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	400	20	30	30	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	300	20	20	20	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	300	20	20	20	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	340	25	25	25	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	340	25	25	25	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	220	25	25	25	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	220	25	25	25	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	130	27	27	27	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	130	27	27	27	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	80	30	30	30	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	80	30	30	30	0	0	0	0	0	0
航空母艦	赤城	80	30	30	30	0	0	0	0	0	0
航空母艦	加賀	80	30	30	30	0	0	0	0	0	0

戦艦

耐久力と防御力、攻撃力が優れた最強ユニット。機動力が低いのが難点。このほかに伊勢型、大和型がある。

長門型

耐久力550・防御力50・攻撃力140・機動力20・対空 航空機 に対する攻撃力115
かなり有能な戦艦

扶桑型

耐久力380・防御力80・攻撃力110
機動力15・対空 0
平均的能力を持つ戦艦

巡洋艦

耐久力、防御力、攻撃力は戦艦並の数値をもち、しかも機動力がそこそこある。かなり有力なユニット。

耐久力はHPのようなもので、敵の攻撃を受けると減っていく。耐久力が下がれば機動力や防御力も、同時に下がってしまう。機動力は1ターンごとに最大値まで回復するが、耐久力がゼロになった艦は沈没となる。武器は、ターンが進んでも数値は回復しない。

金剛型

耐久力300・防御力80・攻撃力110
機動力15・対空 0
平均的能力を持つ巡洋艦

重巡洋艦

戦艦の次に攻撃力の高いユニット。戦艦のように機動力は低くないので戦力は高い。他に最上型がある。

利根型

耐久力220・防御力40・攻撃力70
機動力25・対空10
重巡洋艦としては攻撃力がやや弱い

妙高型

耐久力220・防御力40・攻撃力70
機動力20・対空 0
機動力がいまいちな難点

駆逐艦

駆逐艦に次ぐ高速艦。駆逐艦より攻撃力や耐久力があり、偵察隊向き。他に阿賀野型がある。

川内型

耐久力 30・防御力20・攻撃力50
機動力27・対空 0
機動力が高い

天龍型

耐久力 40・防御力20・攻撃力40
機動力25・対空10
魚雷 50発。特攻に有利

駆逐艦

ユニット中最高速を誇る。主砲の威力は弱く射程も短い。魚雷の威力は絶大。他に一等乙型、一等丁型あり。

一等甲型

耐久力80・防御力 0・攻撃力35
機動力30・対空 0
魚雷を100発もっている

一等型

耐久力50・防御力10・攻撃力25
機動力30・対空 5
魚雷を60発もっている

航空母艦

航空部隊を搭載する。戦闘航空母艦以外は戦闘向きでない。他に大型空母、大鳳型、信濃型、護衛空母がある。

戦闘空母

耐久力400・防御力 00・攻撃力60
機動力20・対空 0
3つの航空部隊を搭載する

中型空母

耐久力300・防御力 00・攻撃力60
機動力20・対空 0
航空部隊は2つ搭載。攻撃力なしはつらい

一等丙型

耐久力10・防御力15・攻撃力35
機動力32・対空 5
魚雷 40発。駆逐艦中最も

一等特型

耐久力90・防御力 5・攻撃力35
機動力30・対空 0
魚雷は 20発。平均的駆逐艦

航空機

航空機に対しては絶大な攻撃力がある。爆撃、攻撃機は、戦艦に対しても威力を発揮する。

戦闘機

戦闘2型。耐久力 0
防御力 0・機動力35・対空 4
機動力 移動で消費。空母着陸で回復。400
この他の戦闘機に、戦闘52型、250キロ爆弾をもつ烈風がある

爆撃機

99式艦爆。耐久力 6
防御力 0・機動力30・対空 0
燃料30・250キロ爆弾 2発
戦闘機と異なり、対地、対艦用の戦術に有利。急降下爆撃ができる。他に烈風、流星がある

攻撃機

97式艦攻。耐久力 7
防御力 0・機動力30・対空 0
燃料250・250キロ爆弾 4発
800キロ爆弾1発・魚雷1発
爆撃機と同じく航空戦に強い。他に天山がある

潜水艦

浮上中は能力も低いが、潜行中は攻撃も受けにくい。有利。電力がなくなると潜水不能に。他に特型がある。

巡潜型

耐久力40・防御力 5・攻撃力 5
機動力25・電力・潜水能力80・対空 5
魚雷60発をもつ。偵察用がいい

海大型

耐久力80・防御力 5・攻撃力 5
機動力25・電力・潜水能力80・対空 5
魚雷は80発もつ

艦隊表は、自軍のデータをまとめたもので、見ることで、自軍のユニットの性能を把握し、戦術を練ることができる。

シナリオ1に、こんな感じで進んでいくぞ!!

それでは、実際にゲームをプレイしながら、進行を説明していくことにしよう。

ただし、これはあくまでも参考として役立ててほしい。キミが実際にプレイするときは、も

ちろん天候などの状況も違うだろうし、敵の動き方や配置なんかもこっちにあわせて変わってくるんだ。

そこがまた、このゲームの面白さでもあるんだだけね。

シナリオ1を選択しよう

まずはゲームモードを選択しよう。とりあえずは、シナリオゲームの1をプレイしてみることにするぞ。

これは初級練習用のシナリオで、艦隊の規模も小さいんだ。初めてプレイするにはもってこいってヤツだね。



① シナリオ1を選択しよう

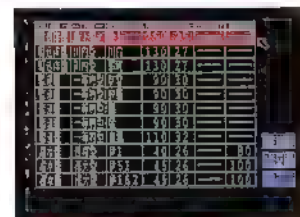
指令と自軍艦、敵軍艦をチェック

指令本部からのメッセージが届いた。いよいよ戦闘開始だ。敵軍全滅が、このシナリオの勝利条件だ。

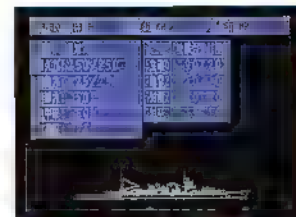
まずは自軍の艦隊表と性能表をじっくりと見て、どんなユニットがそろっているかそれぞれの能力も併せて把握しておこう。



② 敵艦隊のメッセージを確認しよう



③ 自艦隊の性能表を確認しよう



④ 自艦隊の性能表を確認しよう

島の左右に偵察を飛ばせ!!

中央の島に隠れるようにしながら、全艦をまとめて移動してこう。潜水艦2隻だけは別行動をとらせて、島の左右に潜行

させる。敵の動きを索敵でチェックするんだ。

とりあえず、この隊形で、敵の出現を待つことにしよう。



⑤ 自艦隊をまとめて、中央の島に移動させる



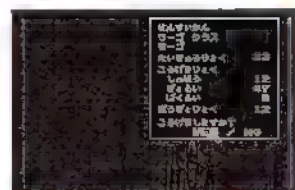
⑥ 潜水艦を島の左右に移動させる



⑦ 潜水艦を島の左右に移動させる

敵軍発見、ついに戦闘開始だ!!

索敵に敵がひっかかったら、すぐに他の艦隊もその現場に直行しよう。索敵用の潜水艦は、前線から遠ざけておくほうがいいぞ。戦闘のほうは、戦艦や駆逐艦にまかせておこう。リアルなアニメ戦闘の始まりだ!



⑧ 敵艦隊の位置を確認しよう

手に汗にぎる
攻防だ!!



敵艦は果てしなく続く

1度戦闘が始まると、その後はもう、はてしなく戦闘が繰り返されていくことになる。

敵も、こちらに総攻撃をしてくるし、こっちも負けちゃいけないぜ。

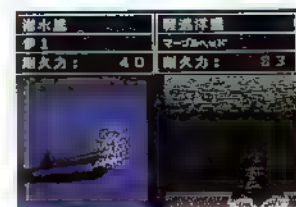
しかし、ここであせっては負け。こういうときにこそ冷静な判断力が必要になってくるんだ。

いかに効率よく敵を倒していくか、攻撃方法など、兵器の使い方も重要なポイントになってくるぞ。

なるべく敵を囲みこむように逃がさないようにしよう。



⑨ 敵艦隊の位置を確認しよう

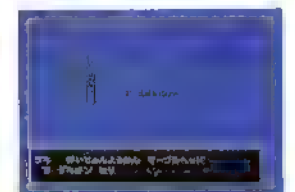


⑩ 潜水艦の性能表を確認しよう

ついに敵軍全滅! やったね!!

さて、優秀なる作戦と、戦闘部隊の奮闘により、自軍艦隊はかなりの残機数を残しながら、ついに、敵艦隊の最後の1隻と対戦することになった。

もはや、ここまでくれば、当方が負けるなど考えられない。



⑪ 敵艦隊の位置を確認しよう

じっくりといたぶってやっつけてやろう。そして、見事、任務を完了した瞬間には、うれしい指令本部からのメッセージが待っているんだ。さあ、次はシナリオ2へチャレンジだ!



⑫ シナリオ2へチャレンジしよう

FAN STRATEGY



中国の真ん中っていうと、ベトナム戦争ものの映画に出てくるようなイメージしかありませんが、中国ってもっと北にのびたよな一。でもまあ、大體は広いんだし、へつにいいか。

● 三国志 II

劉備のおいしい技

□福岡県・緒方和敏

初期状態では各武将の機動力が2しかないで、ゲーム開始後いきなり兵0の武将で兵糧攻めにする

● 手順 ●

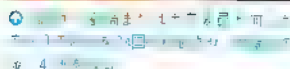
シナリオ5・上級・史実モードで、

33国

①楊洪(ようこう)で70徴兵。劉備(りゅうび)・鄧芝(とうしば)に100ずつ、諸葛亮(しょうかりょう)に90配分する②蔣琬(しょうわん)・馬良(ばりょう)を35国へ移動させる③鄧芝・法正(ほうせい)・簡雍(かんよう)・

費禕(ひい)に何かさせる(施し・訓練など)④残りを34国へ34国

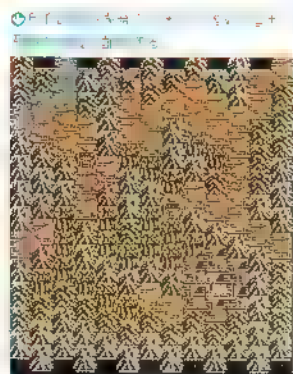
①尚舉(しょうきょ)で劉備・諸葛亮・龐統(ほうとう)に兵を100ずつ配分②龐統を41国へ移動させる(金100、米100)③残りの武将は、1人ずつ金0・米1を持って36国に攻めこむ



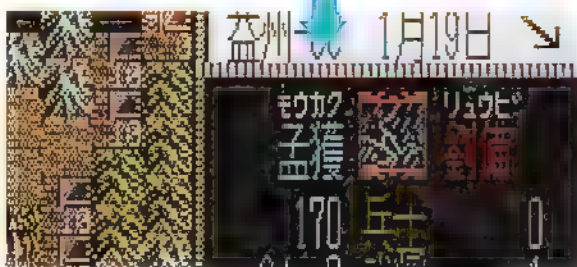
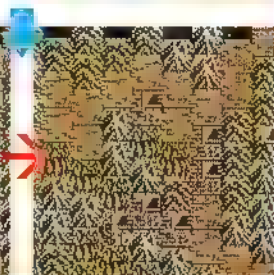
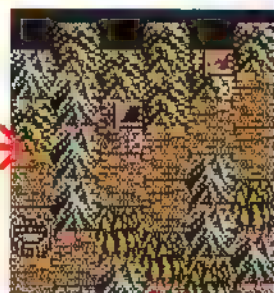
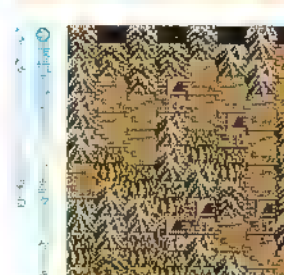
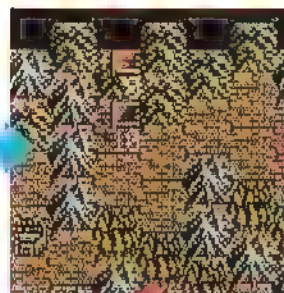
戦い方

敵の機動力が2しかないのに対して、兵0の武将の機動力は訓練度が低くても8あるので、基本は、山を利用してできるだけ逃げ回るということだ。うまくやれば武将1人につき18~20日くらい逃げ回れる。詳細は写真参照。

しかし、敵の兵糧が1か月ぶ



んを切ると初期配置が変わるので、1人の武将で8日くらいしかもたなくなる。したがって、敵の兵糧が兵力を切る直前でいったん退却するといい。もっとも、例えば5日目にそうなった場合、退却すべきかどうか迷うだろう。その後9日以上粘ることが可能なら退却すべきではな



④敵の兵糧を切るまで待機して、()を待つ。また、()を待つ。

⑤敵の兵糧を切るまで待機して、()を待つ。また、()を待つ。

⑥敵の兵糧を切るまで待機して、()を待つ。また、()を待つ。

い。
癒柔は寝返りやすいので、最後に攻めこませるのがいい。癒柔を使わずに勝てればそれでいいし、寝返ること自体は問題にならないので、必要なら使うべきだ。最悪なのは、敵の兵糧が1か月ぶんを切った途端に寝返るというケース。

なお、場合によっては、35国から王統の兵を0にして攻めこむことも必要。

35国の米の初期値が350以上だと、1月中に取れないこともあるだろうが、2月に入ると、

敵の機動力が上がっているので1回に減らせる米の量はかなり少なくなる。34国からでも35国からでも4日目は退却しなくてはならない。3月に入ると、さらに少なくなるが、2月中に取れないということはまずない。

実験

数回試して1度だけ失敗した。原因は、引き抜きによって41国の武将が増えたことだ。もっとも、失敗といっても写真に示した戦い方ができなくなっただけで、根気よく続ければ取れない

わけではない。

36国でコンピュータが1月に訓練するとつらいが、1月に訓練することはないようだ。再編成も1月にやることはないようだが、あったとしてもかえって楽になる可能性もある。

36国の米の初期値は266~395だったが、これを越える値になることもあるかもしれない。

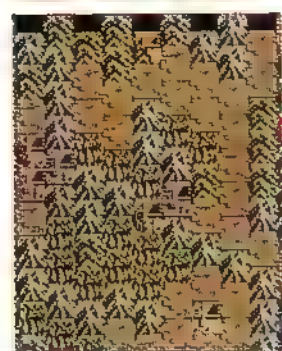
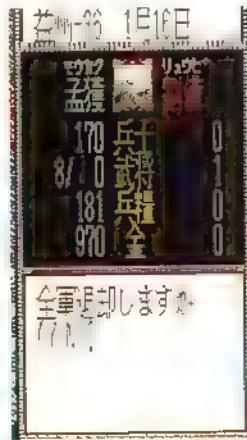
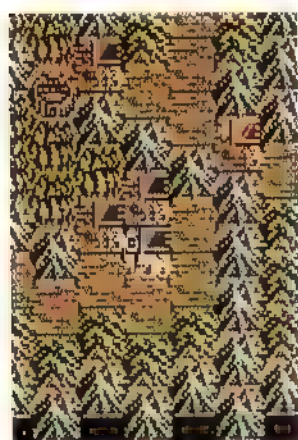
コメント

原理的には、1日目に敵に接触されない状況ならどんな国に對しても、またゲーム開始直後

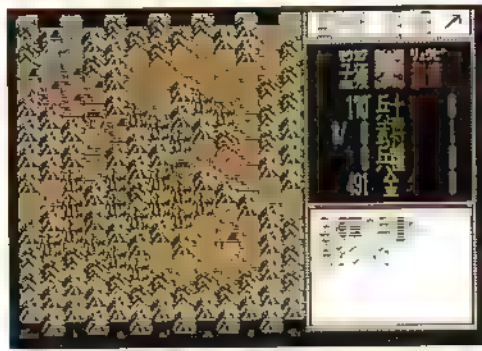
でもくても使える作戦だ。ただ、問題はやる気になれるかどうかだろう。

退却が失敗すると困る状況で使う場合のために、投稿者の示した条件を紹介しておこう。

- ①武力60未満の武将は使わない
- ②敵が接触するまえに退却する
- ③ただし、①については武力98の馬超さえ捕まっていたことがあったことを付け加えておきたい(武力が高いほど捕まる確率が低いという説については、担当者にはかならずしも信用していないのだ)。



●敵の米の初期値が大きいと、35国からも攻めこまなければならぬが、こちらには必ずしも必要はない



いかに早く兵糧の道を切るか

だいたい1月中旬に取ることができると、2月

ちょいネタ伝言板

■三国志II

★3月号「月に3人の知力上げる」に関連して、命令の順番は太守の知力・武力・魅力の合計が高い順です。ただし、本国はかならず最初で、戦争のあった国は最後。(by「管」の者・愛知県)

★「忠誠度の低い武将に多くの兵を持たせて攻めこみ、寝返らせる」というのを繰り返して、兵糧攻めにする(編集部注:いつも寝返ってくれればいいかどうか?)。(by後藤聡志・宮城県)

★史実モードで、馬超などは忠誠度10くらいでも引き抜けないが、敵中作戦なら可能(編集部注:未確認だが複数投稿あり)。(by小田泰智・新潟県)

★攻めこむ国の太守の武力が高いとき、その太守に偽善疑心をかけると太守が変わる。序盤で兵0の武将が太守になると特においしい(編集部注:かならず変わるだろうか?)。(by砂田尚徳・愛知県)

★共同作戦のとき、勝つ直前に退却して同じ月にもう一度攻めると、共

同作戦の札をしなくていい(編集部注:総合信用度に影響があるかもしれない——下がるのではなく、上がるはずが上らない)。

(by藤波正紀・三重県)

★同盟国から援軍のある国を、同じ月に何度も攻めて援軍が来たら退却すると、援軍へのお礼で敵の食糧が減るので兵糧攻めにする。

(by趙雲子龍という男・千葉県)

★敵国に隣接していない国に忠誠度の低い武将ひとりだけを置き、金も兵糧もほんの少しにしておくと、その内引き抜かれるので、引き抜いた国からの輸送品を奪い取る(編集部注:未確認)。(byターボ・北海道)

■戦国群雄伝

★忠誠度の低い武将も総大将にすれば絶対に裏切らない(編集部注:「絶対」という点については責任が持てない)。(by蒲生裕史・鳥取県)

★文化度を999にする場合、商業が999になったら空白地にして他国に取らせ、取り返すときできるだけ長く町に入っていると商業が下がるので、また文化度を上げることができる。(byロードス島くれ!!・石川県)

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で24名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあてています。しめ切りは4月30日必着。当選者の発表は6月8日発売の本誌7月号の欄外でおこないます。

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

② 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(①で④以外の人のみ答えてください)。

- ①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。

- ①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外付け)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム
⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。はい、いいえで答えてください。あるとすればそれは何ですか。区番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。

- ①ゲーム
②プログラミング
③パソコン通信
④ワープロ
⑤CG
⑥ビデオ編集
⑦インビュタニョシノク
⑧ビジネス
⑨学習
⑩その他

⑥ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⑪ あなたの持っているMSX2+/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。

- ①ファミコン
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン
④PC88系
⑤PC88系(PC88もふくむ)
⑥FM7/7系
⑦X68000(X1もふくむ)
⑧ゲームボーイ
⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)

⑫ 今月号に掲載されたファンタムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

⑬ 今月号に掲載されたファンタムのプログラムのなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

⑭ 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。

- ①どうくつ ②ワープ ③へんな音
④「二国志II」線の手マ ⑤C.L.J.B'S ⑥「ワドナーの森」よりショッパ ⑦静かな海を渡る
⑧超音速ヘリ・エアーウルフ ⑨雷王子、失恋の嘆き ⑩ドンエモンのBGM ⑪エア・バスターSS1 ⑫どれも気に入らない

⑮ 業務用、ファミコン、PC8898などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目を明記してください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

№	プレゼントゲーム名
1	提督の決断……………特別付録
2	銀河英雄伝説II……………22
3	聖戦士ダンバイン……………08
4	ゴルビーのバイブライン大作戦……………112
5	ビーチアップ総集編……………113
6	星の砂物語……………114
7	デイズステーション24号……………136
8	ピンクソックス5……………137

今月の記事

表紙	
2	春のMSXシンポジウム
3	<FAN SCOOP>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>エメラルドドラゴン
5	<FAN ATTACK>銀河英雄伝説II
6	<FAN ATTACK>アサルトコマンドII
7	FAN STRATEGY
8	BASICテクニック
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>マシンの気持ち
12	<ファンダム>スーパービギナース講座
13	FM音楽館
14	ゲーム制作講座
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	パソコン通信はじめの一歩
17	<FAN ATTACK>聖戦士ダンバイン
18	<FAN NEWS>ゴルビーのバイブライン大作戦
19	<FAN NEWS>ビーチアップ総集編
20	<FAN NEWS>星の砂物語
21	FFB
22	ゲーム十字軍
23	ほろ梅座の勝ち抜きCGコンテスト
24	AVフォーラム
25	記憶のラビリンス
26	DMan
27	いーしーくーはまだかいな?
28	ノーザリアン移植計画
29	ON SALE
30	COMING SOON
31	FAN CLIP
32	<特別付録>提督の決断・戦略マニュアル

雑誌

№	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	スーパーファミコン
11	ファミコン通信
12	ファミコンコンピュータマガジン
13	ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

ゲームソフト

№	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き雌鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	MSXView
11	F-1スピリット
12	F1道中記
13	エメラルドドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルス
18	ガリウスの迷宮
19	きんぐふらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説
21	銀河英雄伝説II
22	クロス
23	グラディウス2
24	グラディウス
25	クレムゾンII
26	クレムゾンIII
27	激突ベナントレース2
28	コラムス
29	ゴルビーのバイブライン大作戦
30	サーク
31	サークII
32	ザナドゥ
33	沙羅曼陀
34	三國志
35	三國志II
36	THEプロ野球激突ベナントレース
37	ショートボドラゴン
38	シャロム
39	シュヴァルツシルト
40	シュヴァルツシルトII
41	水滸伝
42	スナッチャー
43	スーパー大戦略
44	スペース・マンボウ
45	聖戦士ダンバイン
46	ソニックネーク
47	大航海時代
48	デイズステーション各号
49	DPS SG
50	提督の決断
51	ディール・ノ・グ
52	デ・シヤ
53	電脳学園III
54	ドラゴンアイズ
55	ドラゴンクエストII
56	ドラゴンナイト
57	ドラゴンナイトII
58	ドラゴンレイヤー英雄伝説
59	じゃんび
60	信長の野望・全国版
61	信長の野望・戦国群雄伝
62	信長の野望・武将風雲録
63	ハイドライト3
64	パロディウス
65	ビーチアップ各号
66	ビーチアップ総集編
67	ピンクソックス各号
68	ファイナルファンタジー
69	ファンタジーIV
70	ファンタジーリブリア 各号
71	フリスコ
72	アサルトコマンドII
73	FRAY
74	星の砂物語
75	魔導物語1-2-3
76	MDサウルス
77	夢幻戦士ヴァリスII
78	野球道I
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペル
81	ル・マスタ 国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島奇譚
85	ロスト皇戦記・福神貴

●3月号の当選者発表は63ページからの欄外で発表しています。

MSX・FAN5月号 アンケート回答ハガキ

- | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|-----|
| [1] | (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | | (6) | (7) | (8) | (9) | | [2] | (1) | (2) | (3) |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|-----|

④ ハイ イイエ 買う予定の周辺機器

- [illegible]

12

* シリーZも、のほ、日とが日とかいわず明記してください。

5月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてねの

— 1 —

住所

氏名()

年齡	性別	男	女
10歲以下			
10-14歲			
15-19歲			
20-24歲			
25-29歲			
30-34歲			
35-39歲			
40-44歲			
45-49歲			
50-54歲			
55-59歲			
60-64歲			
65-69歲			
70-74歲			
75-79歲			
80-84歲			
85-89歲			
90-94歲			
95歲以上			

趣味

姓名	年 龄
王 明	25
李 华	28
张 伟	30
刘 强	32
陈 静	35
周 涛	38
吴 敏	40
郑 宇	42
赵 磊	45
孙 悦	48
徐 阳	50
黄 磊	52
宋 欣	55
马 强	58
林 芳	60
周 伟	62
吴 敏	65
郑 宇	68
赵 磊	70
孙 悦	72
徐 阳	75
黄 磊	78
宋 欣	80
马 强	82
林 芳	85
周 伟	88
吴 敏	90
郑 宇	92
赵 磊	95
孙 悦	98
徐 阳	100
黄 磊	102
宋 欣	105
马 强	108
林 芳	110
周 伟	112
吴 敏	115
郑 宇	118
赵 磊	120
孙 悦	122
徐 阳	125
黄 磊	128
宋 欣	130
马 强	132
林 芳	135
周 伟	138
吴 敏	140
郑 宇	142
赵 磊	145
孙 悦	148
徐 阳	150
黄 磊	152
宋 欣	155
马 强	158
林 芳	160
周 伟	162
吴 敏	165
郑 宇	168
赵 磊	170
孙 悦	172
徐 阳	175
黄 磊	178
宋 欣	180
马 强	182
林 芳	185
周 伟	188
吴 敏	190
郑 宇	192
赵 磊	195
孙 悦	198
徐 阳	200
黄 磊	202
宋 欣	205
马 强	208
林 芳	210
周 伟	212
吴 敏	215
郑 宇	218
赵 磊	220
孙 悦	222
徐 阳	225
黄 磊	228
宋 欣	230
马 强	232
林 芳	235
周 伟	238
吴 敏	240
郑 宇	242
赵 磊	245
孙 悦	248
徐 阳	250
黄 磊	252
宋 欣	255
马 强	258
林 芳	260
周 伟	262
吴 敏	265
郑 宇	268
赵 磊	270
孙 悦	272
徐 阳	275
黄 磊	278
宋 欣	280
马 强	282
林 芳	285
周 伟	288
吴 敏	290
郑 宇	292
赵 磊	295
孙 悦	298
徐 阳	300
黄 磊	302
宋 欣	305
马 强	308
林 芳	310
周 伟	312
吴 敏	315
郑 宇	318
赵 磊	320
孙 悦	322
徐 阳	325
黄 磊	328
宋 欣	330
马 强	332
林 芳	335
周 伟	338
吴 敏	340
郑 宇	342
赵 磊	345
孙 悦	348
徐 阳	350
黄 磊	352
宋 欣	355
马 强	358
林 芳	360
周 伟	362
吴 敏	365
郑 宇	368
赵 磊	370
孙 悦	372
徐 阳	375
黄 磊	378
宋 欣	380
马 强	382
林 芳	385
周 伟	388
吴 敏	390
郑 宇	392
赵 磊	395
孙 悦	398
徐 阳	400
黄 磊	402
宋 欣	405
马 强	408
林 芳	410
周 伟	412
吴 敏	415
郑 宇	418
赵 磊	420
孙 悦	422
徐 阳	425
黄 磊	428
宋 欣	430
马 强	

.....(キリトリ線).....

郵便はがき

1105-□□

41円切手を
貼ってください

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。



ドラゴンアイズ

話題沸騰!
戦慄内容

美少女ADV
真隨の感動!



91年1月PC9801V~版発売中/2月PC9801S版~版発売!
3月MSX2++版・X版発売中/各定価6,800円

- 大人気の美少女ゲーム。そのブームの発源地として常に読者に美少女ソフトの楽しさをアピールしつづけてきた月刊テクノポリス。その大人気コーナー「レモンちゅく」ワールドでつちかったキビしくもあたたかい目を作った、美少女ゲームの真髓!
- すでにテクノポリス本誌で大好評の「ドラゴンアイズ」を原作に、さらに練り上げたシナリオがきつとゲーマーの心をつかんで放しません。
- シリアスな場面にはそれにふさわしいマジなメッセージ。かるやかなシーンには、遊び心が

- いっぱいキャラ達のセリフが、絶対大満足。メッセージデータだけで当然メガを超える。
- 美少女ゲームの命ともいえる200枚を超えるゲーム画には、トップグラフィッカーをおしめなく総動員。最高レベルの描き技術はテクノポリスならではの。
- そしてスーパーレベルのBGM音楽。オープニングからエンディングまで、設定を大事にした音楽づくりが、25曲を超える新曲をディスクに押し込んでしまいました。流れるリズムを大事にした美少女ゲームの新トレンド。

GAME
テクノポリス

予約特典
予約者限定
予約者限定
予約者限定

●雑誌掲載の巻数 雑誌色
電機 メンテナンスを明記して
う。カン。キ。ム。までが店
に付く。
●郵送の場合 郵便局
のゆうちょ。送料を 郵
送。送料を明記して。口
番号。郵便。43574ウェア
キ。し。までお申し込み
ください。

皇女アイネスと育った一角狼シエラ。平和な惑星ガールドラ。しかし皇子クリントがある日突然姿を消した。身代金目あての誘拐か?それとも、不穏な計略の前ぶれか?日がたつにつれ、皇子行方不明はその波紋を広げてゆく。そして他の国々を巻き込む大戦の危機に直面する。一角狼シエラはアイネスを守る女衛士ブリッカや各国の美女達の助けを借りて、皇子捜索に向かう。惑星大戦は回避できるのか?運命を開く“渡り星”とは?そして最後に現れたドラゴンアイズ!

マウスをBASICで使って遊ぶ

マウスをBASICで使って遊ぶ

#23 マウスによるチャオリシク

このところ、パソコンの入力機器の主演となりつつあるマウス。BASICプログラムのなかでマウスを使うための基礎知識とちょっとした神がかり。

マウス 左右のクリックを耳に見立てるとネズミに似ているので、この名がある。しかし、最近では、四角いマウスも多く、とてもネズミには見えないものもある。

100匹目のサル 有名なライフ・サイエンス誌、ライアル・ワトソンの代表著「生命の謎」(工作舎)に出てくる話。宮崎県の幸島(こうじま)にいる野生のサルの群で、1匹のメスサルが砂のついたイモを海水で洗って食べたのがはじまり。その技術を身につけたサルが一定数に達したとたん、とうぜん爆発的に広がり、しめ、遠く高崎のサマにまで伝わったという。幸島のサルは京都大学が長年研究していることでも有名。

シェア share 占有率。あるものが全体に占める割合のこと。

PAD関数 PAD(12)~PAD(14)はポート1のマウス(またはトラックボール)用、PAD(16)~PAD(18)はポート2のマウス(またはトラックボール)用だが、ほかに、PAD(0)~PAD(3)がポート1のタブレット用、PAD(4)~PAD(7)がポート2のタブレット用、PAD(8)がライトペン用になっている。

ジョイスティック マウスをジョイスティックホトに差しこむとき(またはMSXの電源を入れるかリセットしたとき)なボタンを押して、るとマウスがジョイスティックになってしまう。これをマウスのジョイスティックモードという。

マウスが話題になった5つの理由

なんとなく、最近、マウス圧というか、マウスのにおいというか、とにかくそういったものを感じてはいたのだ。ただ、こういう「感じ」というのは、たんにストレスがたまっているだけだったり、虫歯になっているだけだったりして、それほど信頼性の高いものではない。

しかし、マウスの大群がすぐ近くまで来ているようなゾワゾワした感覚に押されて、わたしは真夜中の編集部でデータを調べた(べつに昼間でもよかったのだが)。調べたのは、1991年3月号の読者アンケート1000枚の集計結果。プレゼントの抽選をすませたあと、毎月、アンケートハガキから1000枚抜き取って集計しているのだ。

■354人目のマウス・ユーザー

この資料によると、マウスを持っている人は1000人のうち354人もいる。つまり、MSXユ

ーザーの35パーセントがすでにマウスを持っているわけだ。

1年まえは……と思いついて、去年の3月号のアンケート集計結果を掘り出してみた。1000人あたり254人。偶然にもざっくり100人のちがいであった。

1年間のあいだに、マウスは

「シェア」を10パーセントも伸ばしていたのだ。

増えた人数が100人という偶然もあって、わたしは「100匹目のサル」という話を思い出した。砂のついたイモを海水で洗って食べるという、サルにとっての新しい「技術」を習得したサルが



■マウスから情報を受け取る関数



STRIG(1) 左ボタン

左ボタンがクリックされると-1, そうでなければ0。ジョイスティックのAボタンとまったくおなじ。
※ポート2ではSTRIG(2)

STRIG(3) 右ボタン

右ボタンがクリックされると-1, そうでなければ0。ジョイスティックのBボタンとまったくおなじ。
※ポート2ではSTRIG(4)

PAD(12) 気合い

下の2つの関数を奮い起こすための関数。座標を読みとるまえにかならずこの関数を使う。

※ポート2ではPAD(16)

PAD(13) X方向増分

前回、値を読み取った地点から、X方向に何ドット動いたかを与えてくれる(右の方向が正)。

※ポート2ではPAD(17)

PAD(14) Y方向増分

前回、値を読み取った地点から、Y方向に何ドット動いたかを与えてくれる(下の方向が正)。

※ポート2ではPAD(18)

100匹目に達したとたん、その技術は爆発的に広がり、遠くのサルの集団にまで伝わってしまったというエピソードだ。もちろん、ここでの「100匹」という数字はあくまで仮の値だ。

いずれにしろ、3月号のアンケートでマウスを持っていると答えた354人目が、もしかしたら「100匹目のサル」かもしれない。そう思うと、今月はどうしても

マウスで行こうと決心したのだった。

■5つの関数

ポート1にさしたマウスからは、上図のような5つの関数によって情報が引き出せる。

STRIG関数はジョイスティックのA、Bボタンとまったくおなじで、PAD(13)、PAD(14)は、それぞれX座標の増分、Y座標の増分を親切に

もドット数で直接教えてくれる。そういう点ではジョイスティックよりも、プログラムがかんたんです。ただ、PAD(13)、PAD(14)を使う直前にPAD(12)をなんらかの形で使っておく必要があるという点が異質だ。

このPAD(12)は、「使うことに意義がある」という点では、どことなくUSR関数に似てい

る。

リスト1は、旧座標と新座標のあいだにラインをうき、そのくりかえしで曲線をかくというやり方を使った、モノクロの線画プログラムだ。ドットカーソル(スプライト)を動かすための座標処理は、基本的には行30だけだ。ここを見ると、STRIG関数よりもずっと使いやすそうだということがわかる。

■リスト1 マウスで落書き

```
10 DEFINT A-Z:COLOR 15,0,0:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:CLS
20 SCREEN,0:SPRITE$(0)=CHR$(128)
30 P=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PAD(14)
40 IF X<0 THEN X=0
50 IF X>511 THEN X=511
60 IF Y<0 THEN Y=0
70 IF Y>211 THEN Y=211
80 PUTSPRITE 0,(X/2,Y-1),8
90 IF STRIG(1) THEN LINE (X0,Y0)-(X,Y) E
LSE IF STRIG(3) THEN PAINT (X,Y)
100 IF STRIG(1) AND STRIG(3) THEN CLS
110 X0=X:Y0=Y:GOTO 30
120 INPUT "L/S,FILE";A$,F$:SCREEN 7:SETP
AGE 1,1:IF INSTR("LLSs",A$)≠3 THEN BSAVE
F$,0,&HD3FF,S ELSE BLOAD F$,S:GOTO 20
```

リスト1の解説

【使い方】左ボタンを押しながら、ドットカーソルを動かして線を描く。右ボタンで、塗りつぶし、左右のボタンを同時に押して画面クリア。ロード/セーブは、まず、CTRL+STOPでプログラムを中断し、

GOTO130を実行。「L/S,NAME?」と聞いてくるので、ロードなら「L」,(ファイル名)、セーブなら「S」,(ファイル名)を入力してリターンキー。

【プログラムの解説】●行10、20は初期設定。とくに、SCREEN7のページ1に設定しているのは、CTRL+STOPしても絵が消えないようにするため。●行90がマウスからの座標読み取り。●行40~70はドットカーソルが画面外に出ないように制限している。●行80は、ドットカーソルの表示。X/2はSCREEN7のため。●行90、100は描線、塗りつぶし、画面クリアの判定、処理。●行10で現座標を保存して行30へもどる。●行120はおまけのロード、セーブ機能。

コックリさん「狐狗狸は当て字。憑依による占いの一種。竹を、またに組んで盆をのせ、軽く手をそえ、伺(うかが)いごとを述べ、盆や竹の動きを見る。あるいは、文字盤の」を「脚状のものか動くよう」にして、その示す文字を読む。通常「人で精神を集中して行う」(三省堂「大辞林」より)

※高、低音 拙音は、いわゆる、ぬしれの「ヤ」などのことで、小さいヤ、エ、ヨ、ア、イ、ウ、エ、オのこと。促音は、いわゆる、つま音で「ッ」のこと。これらの文字をすべて通常の大きさの文字で代用してもらうことにした。

■COTR 1リスト1の行130と、リストの行210で使っている。以前にもと、あげたことはあるが、ここであらためて紹介しておく。「インストロング」と読む。

N=INSTR(A\$,B\$) となっている場合、文字列A\$に文字列B\$ (たいていは1文字で使うことが多い)が含まれていない場合は、Nは0になる。B\$がA\$のm文字目に含まれているときは、Nはmの値が入る。この性質を利用して、入力された文字の判定に使うことが多い。また、たとえばB\$がメルキヤクタ、つまノなにもない場合は、Nに1が入るというクセがあるので要注意。また、この例でいうと、A\$のまえに、もう1つ数値のパラメータをつけて、A\$の先頭の数文字ぶんを無視するように指示することもできる。

コックリさん専用と題したテキスト・ビジュアル

マウスというと、CGツールで線を描くというイメージが強いが、それ以外に「マウスでなければ」というような使い方はないものか。マウス・ユーザーはみんなCGツールを持っているだろうし、と考えていたら、妙なものを思いついた。

ふつう、マウスは1人が片手をそえてすべらせて使うが、これに複数の人間の手をそえてみる。すると、「コックリさん」ができそうじゃないか。

■オリジナル・コックリさん

コックリさんというと、むかし全国の小・中学校で大流行し、社会問題化して禁止令が出たほどの占いだ。基本的に、憑依によるものなので、変な霊に憑依されるといろいろ問題だとか、憑依されたままもとにもどらなくなったとか、こわい話がいろいろあった。

(なんだか、今回はBASIC以外の話題が多いなあ)

でも、数人が手をそえて動かすことで、共通の潜在意識のようなものがメッセージとして表れるのだという解説をする心理

学者もいたし、わたしとしてはそっちのほうの説をとって、科学的におもしろ半分の態度でこの問題に取り組んでみたい。

日本のコックリさんは竹を3本組んで動かして竹の先が指す文字を読み、西洋式コックリさん(ちゃんと名前があるはずだが忘れてしまった)は、穴のあいたハート型の板を動かして、穴からのぞく文字を読んでいく。

穴から文字がのぞいていたほうが画面上ではわかりやすいだろうから、どちらかというと西洋式に近い、BASICビジュアル・オリジナルのコックリさんツールを作ってみた。

ただ、これを「コックリさん」というと、コックリさんが怒るかもしれないので、最近の流行を鑑み、「マウス・チャネラー」と名付けることにした。

チャネラーというのは、最近流行している、宇宙人からのメッセージを伝える人のことで、新宿の紀ノ国屋という有名な本屋さんに行ったら「ユーサイエンス」の棚に、このチャネラーの本がたくさんならんでいた。

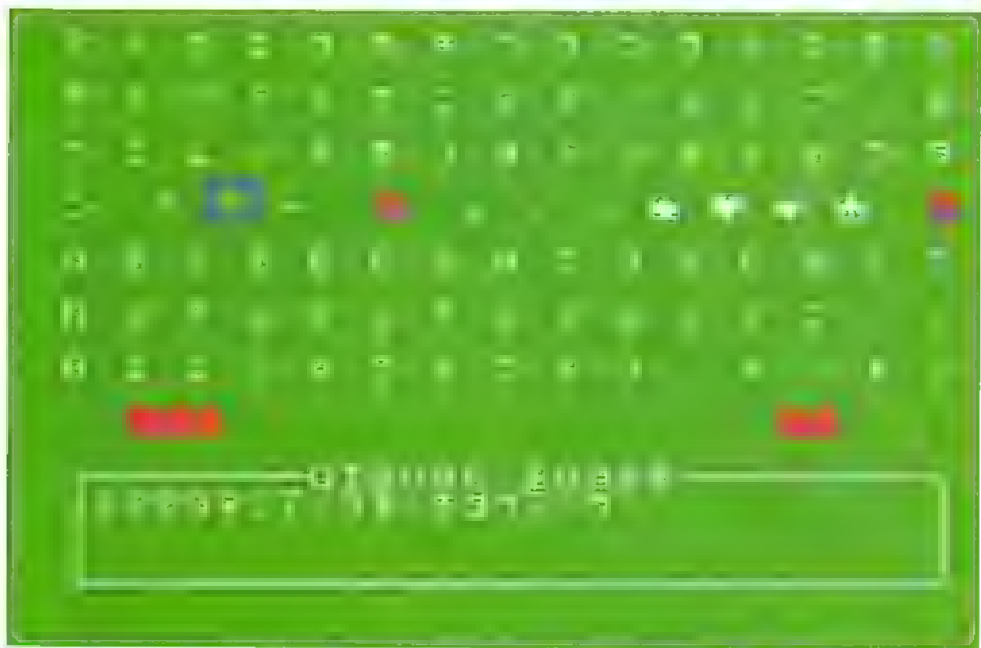
ちなみに「100四目のサル」のライアル・ワトソンの本もおなじコーナーにあった。

■文字盤とシステム

マウス・チャネラーを作るにあたって、まず悩んだのは、文字盤だ。プログラムの本体よりも、文字盤に使う文字の選定のほうがむずかしい。

少なければメッセージが伝えにくいし、多すぎると操作が煩雑になりそう。いろいろ試しながら、最終的に下の写真のような文字盤にした。カタカナ(拗音、促音は除いた)、英数字をひとそろい、トラップマーク、四則演算記号。句読点や「/」と「?」も入れて、1文字ぶんの間隔をとってならべてみると、ほぼ画面の3分の2くらいを占有してしまった。

この文字盤から1文字ずつ拾い出し、その下の「OTSUGE BOARD」(以下OBと略)に表示することにした。そのさい、OBに文字を置いていくカーソルを先に進めたり、もとにもどったりする必要もあるだろうから、「←」「→」(スペースキーとおなじ



ファンダム

昨年の10月号、イラクのクウェート侵略を憂慮しつつ敢行した13本入り大入りファンダムを超えて、MFファン50号記念特大14本入りファンダムだ。どうも最近、投稿者がレベルアップしたうえに多作になって、ページの確保がたいへんなのだ。

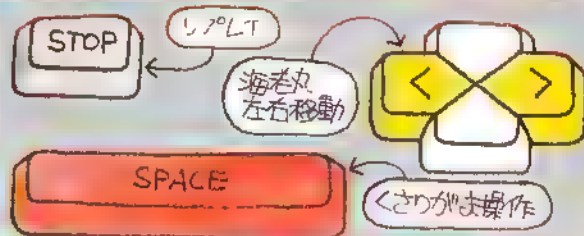
P妖城伝Ⅱ①	40/59
P危険地帯①	41/60
Pブーゲ星人①	41/61
P棒立て一番星①	42/62
Pグルリン①	42/63
PRETORT OF SLIME①	43/64
PGREEN WALL①	43/65
P TANK BATTLE⑤	44/66
P潜水艦ゲーム⑤	45/68
Pオイルショック'91⑤	45/70

P TWIN BALL②	46/77
P CRACKS③	47/71
P遠浅の海の戦い⑬	48/73
P FUNNY◆BOY⑭	50/82
●ファンダムスクラム=1行プログラム「CAR RACE」	「図形プログラム」ほか
●マシン語の気持ち	54
●スーパービギナーズ講座	56
●ファンダムINFORMATION	87

※Pはプログラム、①～⑭は画面数

今度は横スクロールする浮遊城の海老丸 妖城伝Ⅱ～浮遊城之巻～

画1面 MSX MSX2/2+RAM16K
by SILVER SNAIL ▶リストは59ページ



主人公の忍者の名前は海老丸。前作「妖城伝」(1月号掲載)で昇りはじめた妖城の頂上にたどりつくとお姫さまも小丸もDNAもなく、ただ横に広がる浮遊城につながっているだけだった。そして、海老丸は「ヒマダ」という理由で浮遊城を右へ右へと進

んでいくのだった。この浮遊城を海老丸があるていど右へ進んでいくと、城全体がマシン語を使って横スクロールしていく。海老丸は、くさりがまを床にひっかけてなんとか渡っていく。そこをジャマするのがフロートという名の黄色い

敵。触れるとビビビと押されて落ちる。画面下に落ちてしまうとゲームオーバー。そっならないうちに、あれこれ苦労しながら右へ進めるでしょうというのが今回のヒマつぶしのテーマであった。大きな円を描きつつ攻撃して

くるフロートの動きを見切って進むのはなかなか楽しい。ところで、スペースが余ったから書くのではないが、このプログラムには最初CLEAR文がなかった。マシン語を使うときは絶対にCLEAR文で領域を確保するようこ



カラフルな動く障害物のなかを突き進む 危険地帯

画1面

MSX MSX2/2+ VRAM64K

by HIDEYUKI

▶リストは60ページ



◎最初のころは壁の数が少ない

ドットバイパーかと思ったらこのゲームの自機は縦ドット数4、3×3の大きさを持つ。それにカーソルキーで上下左右に自由に動き、自然落下がない。

それはともかく、ゲームがはじまると上と下からカラフルな壁の群が迫っては遠ざかる。壁たちはきつと子どものころ母親に「たかひろ、ちゃんとカミカミンなさい、なんて怒られていたにちがいない。律儀にガンガン、カミカミしてくるのだ。

とうぜん、よける。するとそのうちクノアになる。ああ、きれい。しかし、さらにゲームは続き、どんどん難しくなる。



1面
2面
3面
4面
5面
6面
7面
8面
9面
10面
11面
12面
13面
14面
15面
16面
17面
18面
19面
20面
21面
22面
23面
24面
25面
26面
27面
28面
29面
30面
31面
32面
33面
34面
35面
36面
37面
38面
39面
40面
41面
42面
43面
44面
45面
46面
47面
48面
49面
50面
51面
52面
53面
54面
55面
56面
57面
58面
59面
60面

タイミングが決め手の奇妙な宇宙戦争 プーゲ星人

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K

by HIDEYUKI

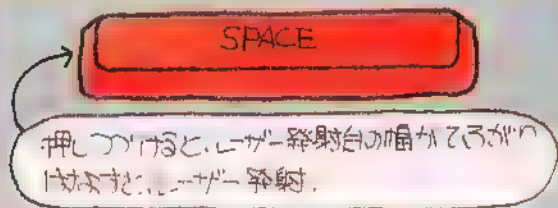
▶リストは61ページ



画面の上のほうを左右に往復運動しているのが、謎のプーゲ星人。べつに攻めてくるわけ



◎スペースキーを押すと黄色の棒が伸びる



という感じ。あ、この名前はほんとにきょうにつけただけ。

グバグバ砲の使い方。①スペースキーを押す。②てきとうに広がったら放す。左右移動できないのでタイミングだけの勝負。

この使いやすいグバグバ砲のレーザーでプーゲ星人を包みこめばプーゲ星人は消滅する。すぐおかわりが出てくるけど。

はじめ10ポイントあったエネルギーは、グバグバ砲の広がりに応じて減っていく。0になったらゲームオーバー。ただ、プーゲ星人をやっつけるとそのたびに3増えるので、ちょっと思いつける。



◎エネルギーが尽きたらゲームオーバー



◎エネルギーが尽きたらゲームオーバー

棒立てのバランス感覚をゲームで再現

棒立て一番星

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K

by Nu~

▶リストは62ページ

遊び方解説担当のわたし(複数人格)は、ゲームの遊び方を書いてもう50号もたちました。めったにやらない、必殺「作者の投稿時の手紙から」。拡大版。



「棒立て一番星」by Nu~

あなたは棒立ての星を目指して夜ごと特訓を重ねるのです。

■遊び方

スペースを押すとプレイヤー左移動、まなすと右移動します。うまくバランスをとり続けて、一番星が右端にすればクリアで

す。クリアすると棒は短くなり、バランスをとりにくくなります。最後は1メートルですが、絶対できないと思います。

蛇足、結局プレイヤーが中央にとどまるようコントロールすればよいのですが、棒の慣性に

よりなかなかそうもいかないところがミソです。



以上、作者のNu~さん(44歳)の手紙からでした。このあと、プログラム解説が続くわけです。いやあ、楽しさせてもらた。



プレイヤーが左へ移動



トンネルのなかを突っ走る感じ

グルリン

画1面

MSX MSX2/2+ RAM8K

by Nu~

▶リストは63ページ

ゲームがはじまるまでにしばらく時間がかかるけれど、不思議な吸引力のあるゲームだ。

トンネルが描かれ、しばらく動きが止まり、無彩色のままトンネルのなかをグワッソと進みつつ、白い玉がまわりを1周する。ここまでがデモ。

背景が紫色になって、ゲームがスタート。トンネルのなかを高速で進んでいる感じ。向こうから自分とおなじような白い玉が迫ってくるので、これは取る。取ると左端の得点表示の玉が上昇する。取りそこねると、これが1ステップもとにもどる。

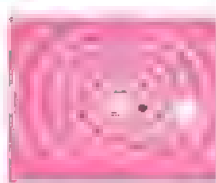
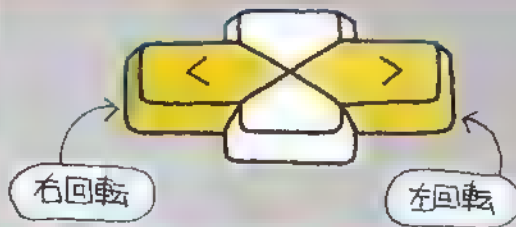
プレイが画面の上のほうに移

るとキー操作と自玉の動きが逆になり、気持ちがいい。

ときどき、黒い玉もやってくるがこれに触れてはだめ。触れると、得点表示の玉が一気にス

タート地点にもどって、これまでの努力が水の泡になるのだ。

得点表示玉が上まで行くと、背景の色が変わり、スピードアップしてまた最初から。



スライムとの一騎討ちデスマッチ

RETORT OF SLIME

リト・オブ・スライム

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

by 若林賢人

▶リストは64ページ

タイトルの意味は、「スライムの逆襲」。很みフルなスライムが凶悪な動きで攻めてくる。

カーソルキーで左右に動きながら、スペースキーのキック。連射を防ぐために、カーソルキ



ーを押しているときはスペースキーがきかない。

スライムとの間合いを取って、キック(地面にいるスライムへの攻撃)やカウンターキック(飛んできたスライムへの攻撃)を連発し、ステージから外に押し出せば勝利。しかし、スライムはそのたびにレベルアップして、復讐の復讐の復讐の復讐を果たしこやってくる。いつか反対側に押しもどされたら負け。



パズルのようなドットアクションゲーム

GREEN WALL

グリーン・ウォール

画 1 面

MSX MSX 2/2+ RAM8K

by 蒔田茂幸

▶リストは65ページ

自機は白いドット、上下左右に自由に飛び回れる。

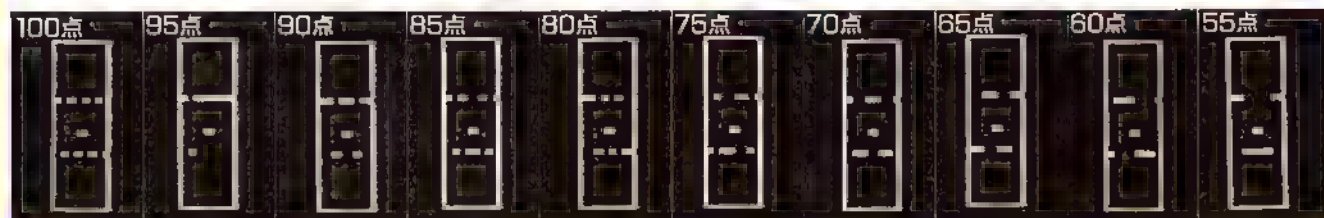
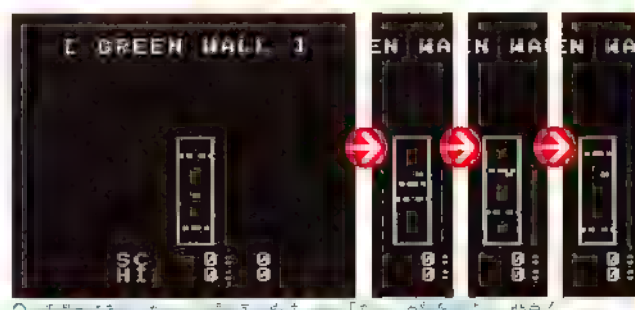
上と下からとつぜん穴のあいた緑色の壁が迫ってくる。

動かずにいるとかならずぶつかる。なぜなら、上下の壁は、中央で重なりとスキマのない1本のラインのようになる。つまり、一方の壁をすりぬけてもそのままボーンとしていると別の

壁がドコンとぶつかってくることになるわけだ。

だから、一方の壁をすりぬけた直後にすぐに気持ちを新たに、もう一方の壁の穴をすりぬけなくてはいけないのだ。

ところで、上下の壁には下の10種類のパターンがあり、それぞれ100点から55点までの点数がついているのだ。



砂漠のなかで2台の戦車の死闘は続く

TANK BATTLE

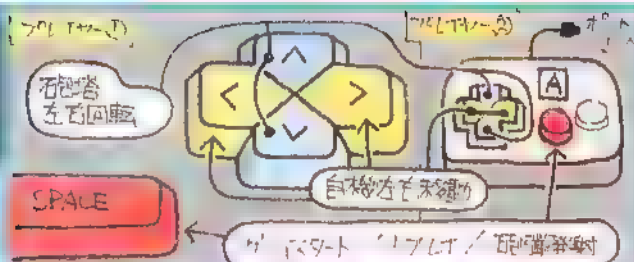
タンク・バトル

画5面

MSX2/2+ VRAM64K

by MOー

▶リストは66ページ



①メニュー画面にまとめたタイトル画面

ヒューン、ドカーン。ふう、あぶねえ、あぶねえ。もうすこしで敵の砲弾が命中するところだった。オレはプレイヤー1。今、敵のプレイヤー2の赤い戦車と戦っている。オンの乗っている緑色の戦車のほうがカッコ

イイぜ。おっと、むだ話をしてるひまはねえ。ここは砂漠の戦場でプレイヤー2の戦車と一騎討ちでたたかっている。キュラキュラキュラ。むっ、敵の戦車が向かってきやがった。砲塔を敵に向けて砲弾発射 / ヒューン、ドカーン。見事命中したが戦車の装甲は砲弾が1発命中したくらいではびくともしないようだ(まだまだ戦いはつづく)。

というわけで、これはノアダム初の対戦型タンクバトルゲームだ。

ゲームスタートすると画面の

左上に緑の戦車が現れ、右下には赤の戦車が現れる。

プレイヤーが操作する戦車は、本物の戦車みたいに砲塔を回転させることができ、前に進みながら後ろに砲弾を発射することも可能なのだ。

ただし、砲弾は連射できない。一定距離を飛行して地面に着弾するか、敵に命中させるかしないか次の砲弾はうてないのだ。

砂漠のまわりはなぜか壁に囲まれていて、壁にあたった砲弾ははねかえってくる。でも、自分の砲弾ならあたってもだいじ

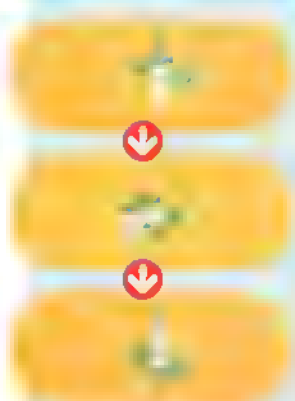
ょうぶ。先に砲弾を5発、敵の戦車に命中させたほうの勝ち。

ただし、自分が敵の砲弾を何発受けたかは表示されないので覚えておこうね。

しばらくして。

「4人でバトルロイヤルみたいにブンイできたらおもしろいだろうなあ」と、誰かがひとこと。そこで登場、ファジー鈴木くん。すぐにターボRを使った「多人数対戦型TANK BATTLE」ができたが、そんなに、はやらなかった。やっぱり2人対戦がおもしろい。

プレイヤー1の戦車



②グルグル回転させることのできる砲塔がいかに戦車つよい。それにスピードはノロノロしていたほうが、かえって戦車の動きがスムーズでいい。



③砲弾のスピードがそれほど速くないために、相手に一発命中させるのもそんなにかんたんにはいかなさう。しかし、そのムズムズした感じがかえってゲームをエキサイティングにする

プレイヤー1は白い砲弾、プレイヤー2は赤い砲弾を使う。戦車の移動スピードにモロモロなスピードで飛んでいく砲弾は、およそ画面の幅半分ぐらいを飛ぶと地面に着弾する

砂漠の回りの黒い部分は壁となっていて戦車は画面の外へ進んでいくことはできない。砲弾は壁にあたるとはねかえるようになっていて、それを利用して戦術なんていうのも生まれてくるかも

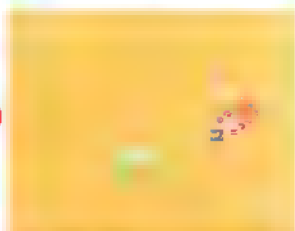
敵の戦車をねらってはずれた砲弾はいずれ砂漠の上に着弾して黒い丸の被弾あとを作る。この被弾あとは障害物になったりすることなく、戦車で上を通れるよ

プレイヤー2の戦車

壁ぎわの攻防、勝負のゆくえは？



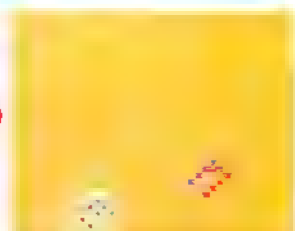
④赤い戦車に後ろにつかれた緑の戦車は砲塔を後ろに回して攻撃をかける



⑤緑の戦車の攻撃はさけられ、逆に赤い戦車が砲弾を発射してきた



⑥赤い戦車の発射した青い砲弾を緑の戦車が間一髪かわした



⑦グッ、かわしたはずの青い砲弾は壁ではねかえり、緑の戦車を撃破した。あわ

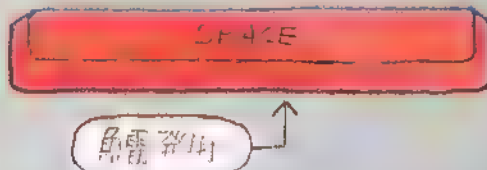
目前を横切る敵にたった1回のチャンス 潜水艦ゲーム

画5面

MSX 2/2+ VRAM64K

by 江頭務

▶リストは68ページ



プログラムページの「プログラマからひとこと」を見てもらえば、このゲームの作者の正体を知りたくなるだろうと思う。

わたしだって知りたい。

しかし、わたしが作者に関して得ている情報は、自らを「花の中年のおじさん」と呼ぶ45歳の

「技術者」というだけだ。45歳というファンダム採用者のなかでもNさん抜いて史上最高齢。だが、45歳でも帝国海軍には入れない。戦後生まれだもん。年上の人に向かってこういうのはナンだが、変なやつ。

で、まあ、ゲームは見てのと

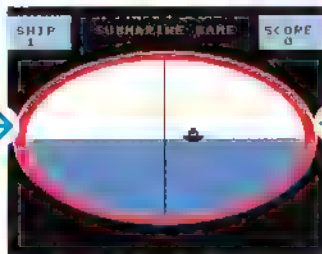
おり。パソコンが世界に現れて以来、100万種類くらいのおなじようなゲームが登場してきたであろうと思われるようなゲームである。しかし、おもしろい。クラシックはやはりいい。

画面は潜望鏡から見える風景。目前の海を敵が横切っていくの

で、敵1隻に対して1発の魚雷を撃てる。敵のスピードは毎回変わるし、魚雷のコントロールはさかないので極度のタイミング勝負になる。SHIP(出てきた敵艦の数)とSCORE(撃沈した敵艦の数)との差が10になったらゲームオーバー。



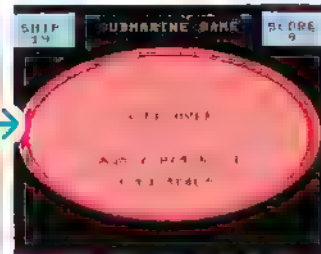
①敵のポイントをすばやく判断する



②あ、ナ、れ、あ、ナ、れ



③トナ、命中! 撃沈し、!



④敵艦を10隻撃つとゲームオーバー

送油パイプを破壊して水鳥を救え! オイルショック'91

画3面

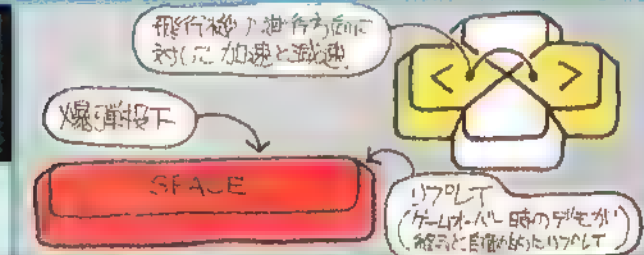
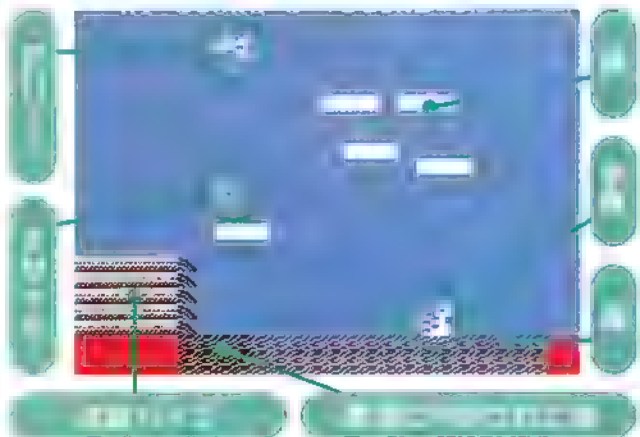
MSX MSX 2/2+ RAM8K

by 木内靖

▶リストは70ページ

もろに時事ネタで、思わず採用してしまった。ずっと湾岸戦争が長引いていたら、この手の

ものは掲載できなかったかも。画面の上のほうを戦闘爆撃機F111を操作して、往復運動し



ながらミサイル(爆弾)を落とす、画面左下すみの5本の送油パイプを破壊するのが目的。

ぜんぶ破壊すると、水鳥が英語でお礼をいって、次の面へ。逆に、オイルが海にいっぱいになって鳥が真っ黒になってしまったらゲームオーバー。

飛びながらカーソルキーの左右で、落とした爆弾を多少コントロールできるところがミソ。

レベルが上の面に行くと、飛行機のスピードは速いわ、海の幅はどんどん狭くなっていくわで、うろたえてしまうが、いちおうエンディングがあるぞ。



①成功! すると水鳥がお礼をし、



②失敗すると

色美しく機能豊富な本格ブロックくずし

TWIN BALL ツイン ボール

画22面

MSX MSX2/2+ RAM32K

by 赤崎和弘

▶リストは77ページ



①最初レベルとラウンドを決定する



②「READ」キーを押すと、ゲームのロードが始まる

レベル(高いほどボールのスピードが速い)を設定してゲームスタート。最初の持ちボールは5個。青ボールを画面上下の外にそらすと1個減る(左右は壁がなくともつながっている)。

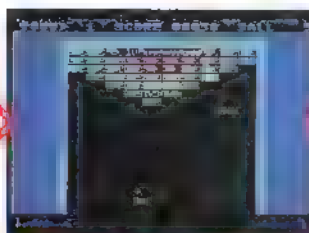
基本はブロックくずしだが、3色の得点ブロックのほか、あ

たとと緑ボールが現れる「TWIN」などのイベントも多い。とくに、このツインで現れた緑ボールはブロック破壊力が強く、画面外にそらしてもミスにならないという利点があるが、たいせつな青ボールとまざらわしく、ときにぶつかったりしてジャマ

にもなる悩ましいボールだ。

カーソルキーの上下でラケット位置を上下に切り換えつつ遊ぶフウンドも多く難度は高い。

頭をウニにしながら、青・緑・赤のブロックをぜんぶ消せばラウンドクリアになる。



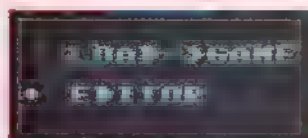
③「F4」キーを押すと、ゲームのロードが始まる



④往復する「FAN」のじゃまパントのおかげでブロックが潰せない。あ、また返された



⑤「TWIN」キーを押すと、ゲームのロードが始まる



⑥リターンキーを押すとタイトルの下に写真のようなメニューが現れる

タイトル画面でリターンキーを押すと、上のようなサブメニューが現れる(もう一度押すともとにもどる)。ここで「LOAD」→「GAME」を選べば、ディスクにあらかじめセーブしてあったラウンドデータをロードして1ラウンドだけ遊べる。

また、「EDITOR」(エディタ)を選択するとエディタのメイン画面になる。

基本的には、2段階の大きさを持つ白い枠のカーソルを操作してスペースキーでキャラクターをセット。ESCキーで、1キャラぶんの大きさの壁用カーソルと2キャラぶんの大きさのブロック用カーソルを切り換える。

さらに、TABキーを押すたびに画面右下に表示されているキャラクターがくるくると変化し、スペースキーを押すとそのとき表示されているカーソルの大きさのキャラクターが配

置される仕組みだ。キャラクターを消す場合はそのキャラクターの上におなじサイズのカーソルを持っていき、リターンキーで消す。ところでキャラクターを重ねて置くことはできない。

画面全体を消す場合はF1キー。

基本部分を作りおいたら、F4キーを押して「LOCATE MODE(ロケット・モード)」にする。表示された青いボールをカーソルキーで動かして、青ボールのスタート地点をTABキーで設定。以降、TABキーを押すごとにカーソルの形が変わり、緑のボール(緑ボールのスタート地点を指定)、青い矢印、緑の矢印、灰色の矢印、白い枠、緑の枠を順に設定していく(青い矢印などの意味は下のキャラクターの解説参照)。

■エディットで使用する特殊なカーソルとパーツ

	①青いWARP(ワープ)で飛ばされるボールの出現場所を指定		②緑のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		③灰色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定
	④白いWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑤赤いWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑥黄色いWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定
	⑦オレンジ色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑧紫色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑨茶色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定
	⑩ピンク色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑪水色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定		⑫薄緑色のWARPで飛ばされるボールの出現場所を指定

完成したら、F2キーを押すと「SAVE」となり、「FILE?」と聞いてくるので、てきとうなファイル名(8文字以内で、拡張子はつけない)を入力してリターンキーを押せば自動的に、「ED」(エディタ)という拡張子を付けてセーブされる。

F3キーは「LOAD」。ここでPを押すとプログラム中のラウンドを呼び出せ、Dを押すとディスクにセーブしておいたラウンドがメイン画面に呼び出せる。

メニュー画面にもどるときは、F10キー(SHIFT+F5)。



⑦編纂部で作ったキャラクターのワープ。ブロックくずしの次、ゲームを巻き戻してインベダーに似せてみました

各種ブロックの解説

	青ブロック。ボールが当たるとすぐにこわれる。10点		ボールが当たるとボールの持ち数が1つ増え、ブロックは消える
	緑ブロック。青ボールが当たると青ブロックに。20点		青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる
	赤ブロック。青ボールが当たると緑ブロックに。20点		青ボール、緑ボールを特定の地点にワープさせる、のパート2
	どっちかのボールを通過させる。エディット時は順番で区別		緑ボールのみワープさせる。青ボールはそのままはかえす
	すべてのボールをはかえし、こわすことはできない		青ボールが当たると緑ボールも登場。緑ボールが消えるまでは壁



①青ボールの威力は青ブロックを消す。赤ボールは緑ブロックを消す。黄色ボールは両方消す。

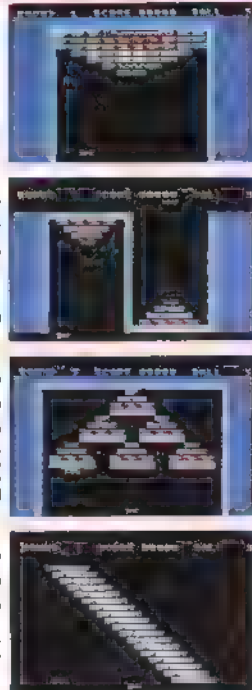


②緑ボールの威力は緑ブロックを消す。青ボールは緑ブロックを消す。黄色ボールは両方消す。

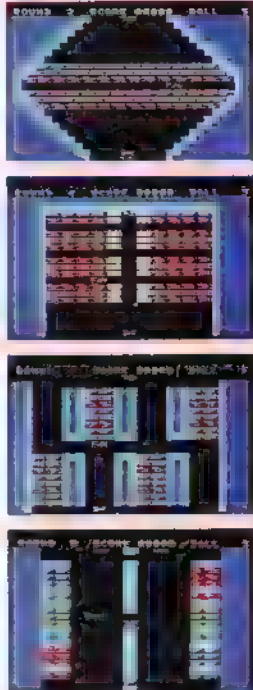
全日ロードマップ

楽しい、難しい、奇妙なラウンドでプレイするぞ

ラウンド1
ラウンド2
ラウンド3
ラウンド4
ラウンド5



ラウンド1
ラウンド2
ラウンド3
ラウンド4
ラウンド5



ブロックがすべり落ちていく

CRACKS クラックス

画3面 MSX MSX2/2+ RAM8K by 塚原修

▶リストは71ページ

縦5マス、横4マスの斜面になっている床がある。この床の上部から赤、青、緑、黄色の4種類のブロックが1枚ずつ、すべり落ちてくる。このすべり落ちてくるブロックを操作して、床の上でコラムのように縦、横、斜めに同じ色のブロックを3枚以上ならべて、そのブロックを消し、得点をあげていくゲームだ。

床の上に落ちてひびのはいったブロックの上を新たに出現したブロックが下へ向かってすべり落ちていく。すべり落ちていくときだけブロックを右、左に操作可能。消すのは縦、横、斜



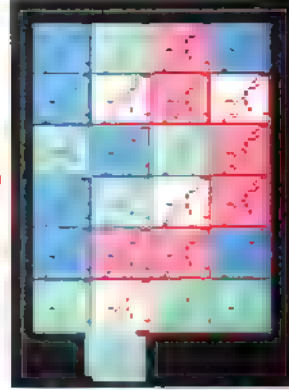
①新ブロックが床に落ちていく。消すには同じ色のブロックを3枚以上ならべて消す。

めで、この順に高得点となり、スコアがあがるにつれてブロックのすべり落ちていくスピード



②新ブロックが床に落ちていく。消すには同じ色のブロックを3枚以上ならべて消す。

も速くなるぞ。
ブロックを左右にいくら動かしても床の左右からはみでたり



③ブロックが床の下からはみだしたらゲームオーバーとなる。

しないが、ブロックが床の下からはみだしたらゲームオーバーとなる。

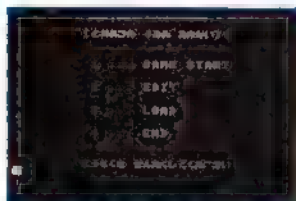
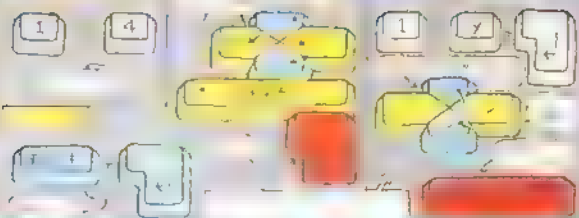
ここでも提督になれる海戦SLG 遠浅の海の戦い

画15面

MSX2/2+ VRAM64K

by MO—

▶リストは73ページ



①メニュー画面。遊びたいものを番号で指定する。とりあえず「番」でゲームスタート

2人対戦専用の艦隊戦シミュレーションゲームだ。なんと、3万種類もの海域(もっとも乱数系列を利用したものだが)での戦いが楽しめる。自分でエディットしたオリジナル艦隊を使って戦うこともできる。

戦場は、六角形のマス(ヘックス)を敷きつめた海域になって

いる。

各プレイヤーは戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦に相当する4隻を率いて相手と戦う。艦船は移動力、攻撃力、防御力、射程距離、命中率、それぞれの性能に特色があり、たとえば、戦艦は、移動力に劣るが攻撃力、防御力が高く設定されている。

メニュー画面の1番「GAME START」を選ぶと、戦いははじまる。

マップの右上にプレイヤー1の灰色の艦隊、左下にプレイヤー2の緑の艦隊がたたずんでいる。現在操作中の艦船は赤く点滅して示され、順に1艦ずつ操

作していく。1ヘックス進むたびに6方向のうちの1つを指示して進むのだ。ただし、水色の部分は浅瀬なので艦船は進めない。また、ほかの艦船や撃沈された残骸のあるヘックスへも進めなくなる。

必要な移動をすませたらスペースキー(またはトリガーA)を押すと、「ほうげき」か「しゅうりょう」のコマンド選択に入る(移動力を使い切ると自動的にこれになる)。

「ほうげき」を選んだときは、攻撃する方向をカーソルキーで指示すると、砲弾が発射される。方向は移動の場合とおなじく6

方向。砲弾は射程距離に達するまで飛んでいき、とちゅうで艦船(敵、味方を問わず)に出会うと爆発する。命中すれば轟音とともに爆煙があがり、着弾した艦船のダメージになる。はずれの場合は水柱が立つ。ダメージを受け、防御力が0になると、撃沈されたことになる。

砲撃がおわるか「しゅうりょう」を選択すると次の艦の操作に移り、全艦の操作をおえると敵プレイヤーの順番になる。

どちらかが全滅するまでこのくりかえしだが、50ターンまで戦うと「ひきわけである」というメッセージが出て終了する。

自分のオリジナル艦隊を作る

メニュー画面で2番の「EDIT」を選ぶと、オリジナル艦隊を作ることができる。

まず、どちらのプレイヤーの艦隊を作成するか(1か2。3でメニューにもどる)を決めて、艦名を10文字以内で入力する。名前は、戦艦、重巡洋艦、軽巡洋艦、駆逐艦の順に、メモリのなかに入っている艦船名が表示されていくので、それによればリターンキーを押すだけでいい。

■各性能パラメータの解説

名前の入力が終わったら艦隊の性能表が表示される。

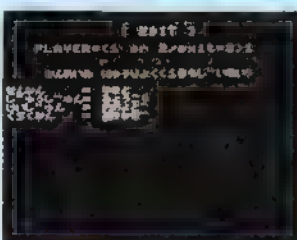
●MV……移動力:単位はヘックス。その艦がどこまで動けるかを表す。つまり移動できる距離だ

●AT……攻撃力。数値が高いほど、与えるダメージが大きい

●DF……防御力:砲弾が命中してダメージを受けると、この防御力の数値が下がる。防御力が0になるとその艦は撃沈されたことになる。つまり、RPGでいう「HP(ヒットポイント)」に相当する

●RG……射程距離:単位はヘックス。砲弾がとどく最大距離

●WV……走波力(命中率):砲弾が波を突っ切って進み、敵艦に命中



②ここで艦の名前を入力する。アルファベットや数字も使える。流石な名前にしたければ、確率計算のもとになる値。距離、波の高さ、方向などの条件で変化するが、ほぼ命中する確率をパーセントで表したものと考えていい

●BS……ボーナスポイント:エディット時に各性能パラメータに振り分けるための流動ポイント。どの艦も各パラメータの値を最低にする(艦船の種類によって各パラメータの最低値が決められている)とBSの項が0になる。また、移動力(MV)を1増やすのにBS値は10必要で、射程距離(RG)を1増やすのにBS値は5必要。ほかの性能は、1対1の割合でよい

以上、各性能について説明をしたが、この性能のなかでいちばん重要なものは何か? 一撃で敵を沈め

艦名	MV	AT	DF	RG	WV	BS
やまど	4	68	78	8	40	0
みょうこう	6	48	58	7	50	0
みぎよと	9	38	48	6	55	0
ゆきかせ	11	28	35	6	59	0

③これがプレイヤー1の艦隊の初期設定の性能表だ。プレイヤー2の艦隊も艦の名前がかわっただけでほかはおなじ。相手に負けない艦隊を作りあげよう

ることができる攻撃力? 遠くの敵も照準にとらえる長い射程距離? いやいや、そんなのはどうでもいい。いくら破壊力の高い砲弾を遠くから撃てても、砲弾が命中しないことにはなんにもならないのだ。

いちばんかんじんのもの、それはWV、つまり、走波力、命中率なのだ。作者いわく、「命中率60パーセントの駆逐艦は、命中率10パーセントの戦艦にまさる」。

ただ、WVだけあげてもつまらない。そのへんは、バランスをとってユニークな艦隊を作ろう。

艦隊ができあがったらリターンキーを押すと「SAVEしますか? (Y/N)」と聞いてくるので、セーブするときはYを押す。ファイル名を

聞いてくるので、拡張子を付けずに8文字以内でファイル名を入力してリターンキーを押せば自動的に「LFT」という拡張子付きでディスクにセーブされる。Nを押しても、メニュー画面からゲームに入ったときには、そのプレイヤーの艦隊はエディットした艦隊になっている。

また、メニュー画面で3番の「LOAD」を選び、プレイヤー番号(1か2。3でメニューにもどる)を入力すると、そのときにセットされていたディスクに入っているデータの一覧表を出してくれる。ここでも拡張子を付けずにファイル名を入力すれば、そのデータの艦隊を指定したプレイヤーの艦隊として、ロードしてくれるのだ。

波の動きと移動について

じつはプレイヤーにはわからないが、1ターンごとに波の高さが5段階で変化し、それに応じて命中率も変化する。とくに、波の高さが4以上のときは、W/V値50未満の艦船の移動力が1少なくなるので注意。

艦船を操作するときは、それぞれの陣営側の下部に、その艦船の名前と状態が表示されるが、この情報の見方も重要だ。

・M=移動力の残り。0になったら強制的に移動終了

・A=攻撃力

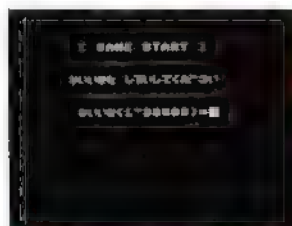
・D=防御力。0になると沈没

・R=射程距離

・W=走波力(命中率)

・*=艦船の方向(前後は不問)

基本的に艦船の方向は移動時の方向とおなじだが、進入不可のヘックスに向かえば移動せずに方向だけを変えられる。敵に対して横向きになっていたほうが命中率が高いので、砲撃のときは方向をつねに意識しよう。



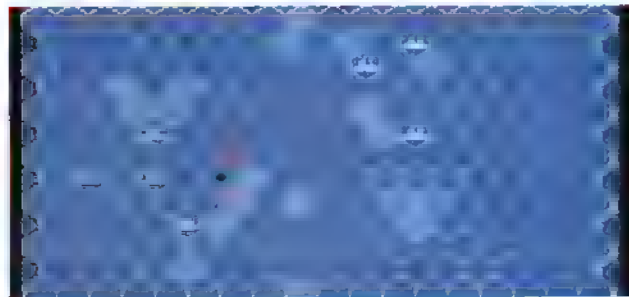
①まず、敵の船を攻撃する。このとき、プレイヤーの艦船は、



②敵の艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



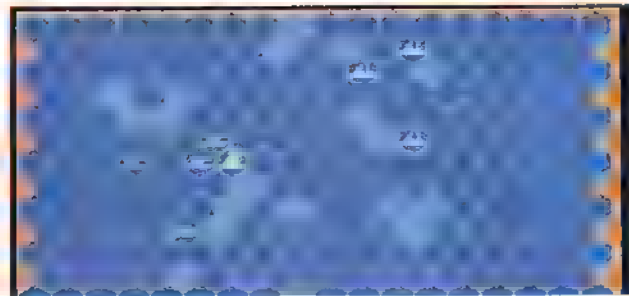
③プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



④プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



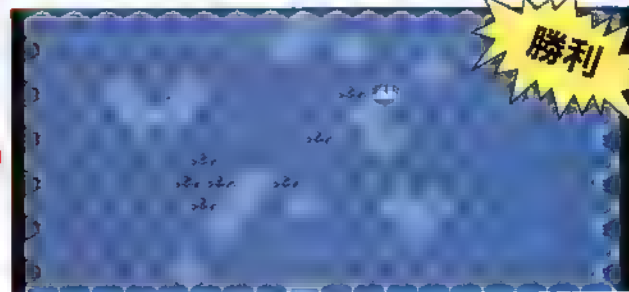
⑤プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



⑥プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



⑦プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。



⑧プレイヤーの艦船は、プレイヤーの艦船の方向を向いて移動する。プレイヤーの艦船は、敵の艦船の方向を向いて移動する。

勝利

これがいわゆる「パチスロ」だ！

FUNNY BOY

17面

MSX2/2+ VRAM64K

by LEMON SONG SOFT ▶ リストは82ページ

やったことのない読者が多いだろうが、「パチスロ」のシューミレーションゲームだ。

中央でくるくる回る3つのドラムには、右のような絵柄が配置されている。ふつうは3枚ずつ賭け、回転するドラムを左から順番に上め、横一線または斜めの5本のラインにそって絵柄がそろうと、コインが出る。

・チェリーが左端に出現すると

1ラインあたり2枚

・青リンゴ、またはバナナが3つそろうと3枚

・ブラム、またはオレンジが3つそろうと15枚(3つ目が黒い紋章でも可)

・黒い紋章が3つそろうと、15枚とボーナスゲーム。

・7が3つそろうと、15枚とビッグボーナスゲーム

ボーナスゲームになると、コ

インは1枚ずつ。中央ラインに「またはAマークを3つそろえ」と15枚の払い出し。これが6回起こると通常ゲームになる。

ビッグボーナスは、レギュラーボーナスを3回ぶんと思ってよい。コインは合計で340枚ほどの払い出しがある

また、とつぜんブラム、オレンジが高確率でそろうことがある。これは集中役という隠れ役で25ゲームで1区切りつく。

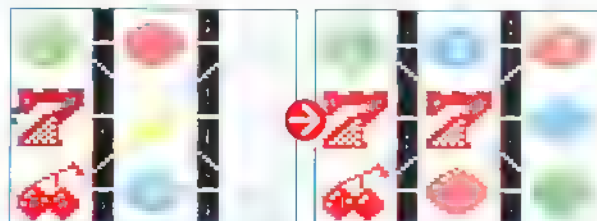
そのほか、興味深い隠れた法則がいろいろとあり、見た目より奥深いゲームなのだ。

ドラム配列図



表 ボーナスの確率

設定値	1	2	3	4	5	6
ビッグ レギュラー	$\frac{1}{172}$	$\frac{1}{147}$	$\frac{1}{135}$	$\frac{1}{125}$	$\frac{1}{116}$	$\frac{1}{111}$
フルー ツの集中	$\frac{1}{714}$	$\frac{1}{714}$	$\frac{1}{667}$	$\frac{1}{588}$	$\frac{1}{500}$	$\frac{1}{385}$



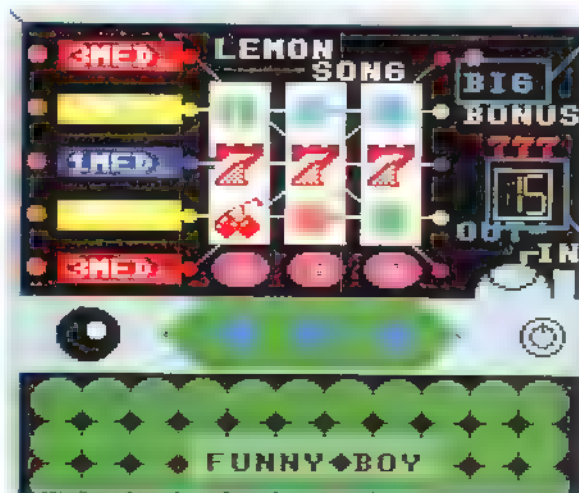
①あっとチェリー付きの7が出たぞ

②あっ！ 7がテンパイしたぞ

出た！777



③すかさず7をねらってこのとおり



④ちょうど7がそろったときの画面。右上にメダル数とビッグ回数を表示。中央やや上にある縦の3本の帯がトラるようには5本のラインがある。画面の周りは、ビッグがそろったとき、レギュラーとボーナス中は紫、ビッグがそろったとき、ふつうは青になっている



ビッグランプ

ビッグボーナス中でボーナスゲームが何回目かを示す

メダル数

現在持っているコイン数。0になるとゲームオーバー

ビッグ回数

何回ビッグボーナスを出したかを表示している

払い出しカウンタ

何枚コインが出たか表示。ビッグのあとはFFになる



“速読”で学習・受験に勝つ!!

速読新法

新・速読法の無敵法
 表紙に収録問題を1冊に入れたら、もう大丈夫!!



(きりとり線)

郵便はがき

169-00

料金受取人払

新宿北局承認

86

(受取人)

105

東京都新宿北郵便局

私書箱第2007号

(東京都新宿区西大町2-1-11)

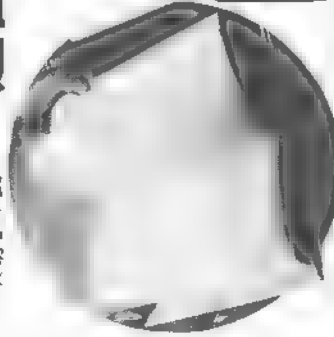
差出有効期間
平成5年1月
10日まで

★切手不要★

日本カルチャースクール

速習・速読講座

MSX-FANS④係



最新版の案内資料

無料

送呈券

▼下に必要事項をご記入、ごない、大至急お出しください。(切手不要)

□□□□□□

都道府県

市区郡

住

所

フリック

電話番号

市外局番 市内局番 番 号

氏名

年齢

歳

性別

男 1

女 2

、(任意)住所は番地まで正確にお書きください。

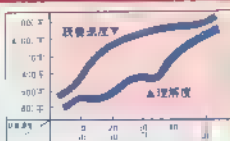
NE

M819SA1408

(きりとり線)

新・速読法

自宅に帰る日わずか30分 ステ プ式の50レ
スを受けることで あなな も新・遠征主がマスターで
きます。右のクラブでわかるように、読書速度がうてなく
理解力や記憶力も著す プ できる力の大きさ、読力
レベルの期間が 3ヶ月もあればOKです。ナ ナ ね
たのみの期間でも、できるのですから 絶対に、見逃す手
はあ ません あなながナナひこの機会に マスターしなす



★秘められた潜在能力を開発しよう。
受検に勝ち抜く**話題の新・速読法**

右脳開発で パワー全開!
ライバルに  をつけろ!!

これ、さくらちゃん。

あれで合格できるのかな

いつ勉強やてゐるかしっ

合格発表

1 読野速見

2

3

4

やったトップで合格たわッ

あんなにのんびりしてたのにどしてトップで合格できたのッ

そのヒミツはねこれにあるの


新速読法 テキスト

速読ができれば受験勉強もラクラクよ

今なら
無料で
案内資料を
送ってくれ
るから

左の
ハガキを
今すぐ
送ってね

てより深く理解する。明日からの読書・学習・受験・ビジネスに大きく役立ちます。あなたも1日も早くお確かめください。



1分間5,000字に/



宮中 修さん(学生22歳)



藤野 弘一

ち、座水の蛇めがたて顔面強で皮膚。髪より細く
頭を叩かす。4月6日午前7時0分。大木橋の川に
2週間して、2,000元〜3,000円になり、能いふんり。えらいと
つゝ、呼吸法の効果だと思ふが体調がよくなった。(2)身
力がついてくるのは嬉しいが余る思へるようになった。
気がついて「速さ」は、「気」とも関係がある。いま
間、0.000秒をめぐる研究がけ。遠慮なく金まで使ひ

(1)



日本カルチャースクール 〒69 東京都新宿区百人町2-1-
東京03.3232.8232

★左の無料ハガキで今すぐご請求ください。

最新版的
素肉書を
無料送呈中!!

ファンダム

スクラム

花粉症一、これほどつらい一、ものはない。と、ひとりつぶやくわたしが、その正体は、編集部一のパチスロジャンキーだったりする。

■投稿上のマナーとパフォーマンスの違いをはっきりと

今月のファンダムは、ちょっとページを増やして14本のプログラムが掲載されている。

50号記念ということも手伝っ

たが、じっさいは短くて楽しめる手頃な作品が多く集まったので増ページしたのだ。

これからいい作品が集まれば、どんどん掲載していくつもりなので、ふるって投稿しよう。

ここで、投稿する作品のタイトルについて、少し注意してほしいことがある。

まず、タイトルの誤字にはくれぐれも注意してほしい。

パフォーマンスとしてわざと

間違えているのか、それとも誤字なのか、編集部ではわからないからだ。

また、アルファベットを使うときは、できれば読み方も書いておいてほしいのだ。

チェックサムの「S」に「!」がない

Q 「スペシャルチェックサムプログラム」がまちがえている。行9040、9060、9070、9090の変数Sのあとに「/」が付いていない。

(兵庫・倉林博幸/14歳)

A じつは、「スペシャルチェックサムプログラム」は3月号から少し変更されているのだ。倉林くんが指摘してくれたと

ころが、その変更点なんだけど、これにはわけがある。3月号のスクラムのページで報告したが、変数Sのあとにあった「/」のせいで、確認用データの精度が悪くなっていたのだ。短い行のデータはだいじょうぶなのだが、長い行になるとデータがいかげんになってくるのだ。3月号からはそんなことがないように、プログラムを修正してあるのだった。

スピードが速すぎる(ターボR)

Q ファンダムの「I」CE MAN」を入力しました。しかしスピードが速すぎてミスばかりです。パッキーのスピードを遅くする方法を教えてください。(群馬・峯岸大介/15歳)

A 2月号に掲載された「I」CE MAN」は速いことは速いのだが、速すぎてミスばかりしてしまうほどではない。お

かしいと思っていたら「機種はターボR」と書いてあった。ターボRの高速モードで遊んでいたのだとしたら、ふつうの人ではとても遊べないだろう。ターボRの取扱説明書の40ページのいちばん下を見ると、本体の電源を入れるときにESCキーのとなりにある「1」のキーを押していれば標準モードになるとある。こうしてから遊べ楽しめるはず。

1行

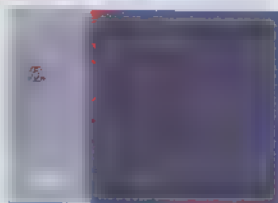
CAR RACE 茨城・星茂

「これで1行プログラムなのか?」と思わずいってしまった作品が、この「CAR RACE」だ。

作者は1行プログラムではおなじみの星くんのだが、やるなあ。これでハイスコアやプレイ、効果音なんかを付ければ、りっぱなレーシングゲームになってしまふほどのものだ。

下のリストを打ちこんでRUNすると、ゲームがすぐに止まる。カーソルキーの左右を使って上からくる他車をよけて、どんどん進んでいこう。

せまってくる他車のスピードが、



どんどん速くなるのもポイント。他車にぶつかるとクラッシュしてゲームオーバーになる。

STOPキーを押すとスコアを表示して終わる。

```
1 SCREEN2,1:SPRITES$(0)=""<ZZ$000<":LINE(4,0)-(78,258),14,BF:FOR T=30TO99:Z=RND(1)*64:FOR I=1TO170STEP T/4:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X/0)*2+(S=3)*(X/64)*2:PUTSPRITE1,(X,160),0:PUTSPRITE0,(Z,I),1:IFABS(X-Z)+ABS(160-I)<14 THEN POKE-869,1:SCREEN0:PRINTT-30 ELSE NEXT I,T
```

1行

図形プログラム 京都・吉野雅博

これは1行実用プログラムというところだろうか。

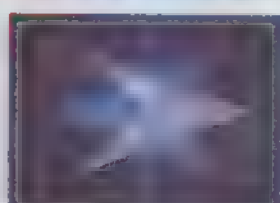
吉野くんの送ってくれた作品は、リストのはじめにある「Q-135」の値によって、SCREEN7の画面に線で描かれる図形が変わっていくものだ。

絵を見てじゅうぶん満足したらCTRL+STOPで終わる。

「135」の部分でいろいろ変えて試してみよう。

そういえば、むかしはファンダムにも実用プログラムがよく掲載されていた時期があった。

パレットの切り換えによるアニメ



ーションを主としたものが多かったが、みんなよくできていた。

最近、そういったなにかホッとするようなプログラムがないのが、とても残念な気がする。

```
1 Q=135:COLOR,0,0:SCREEN7:PSET(255,196):FOR V=1TO8:COLOR=(V,V-1,7,7):NEXT V:V=1:R=90:FOR K=0TO90STEP Q:A=3.141592653589793*K/180*K:S=SIN(A)*R*2+255:C=COS(A)*R*106:LINE-(S,C),V:R=R-.5:SOUND8,12:SOJND8,0:V=V+1:IF V=9 THEN V=1:NEXT ELSE NEXT:FOR T=0TO1STEP0:NEXT
```

ディスクにセーブできる量は?

Q 1枚のディスクには、ゲームをどのくらいセーブすることができますか?

(福岡・団子/14歳)

A フロッピーディスク1枚にセーブできるファイルの数は、最高で112と決まっているのだ。しかし112までは作ることができるといっても、グラフィックなどのデータ量の多いファイルばかり作っていると、112にいくまえにディスクがいっぱいになってしまう。ディスクの

容量はフォーマットしたときに決まり、2DDフォーマットなら約73万バイトの容量がある。こまかいことをいえば、容量を使いきらないうちにディスク容量が足りなくなることもあるので注意しよう。まあ、プログラムファイルだけでディスク容量を使いきすることはほとんどないのだが。ところで、ターボRに付属のMSX-DOS2には階層化ディレクトリなるものがあり、ディスク容量の許す限りの範囲で、112を超えるファイル数を作ることもできるのだ。

最短のハイスコアルーチンに異議あり!

Q 最短のハイスコアルーチンと紹介のあった「 $H=H-(H<S)*(S-H)$ 」は文字数、時間、記憶バイト数ともに1F文のほうがよいのでは?

(和歌山・栗栖和宏/?歳)

A 以前、BASICビクニックで「最短のハイスコアルーチン」として紹介した $H=H-(H<S)*(S-H)$ という計算式よりも、 $IF H<S THEN H=S$ のほうが短いし、速いし、記憶に

使うバイト数も少ないし、1F文のほうが誰にでもわかりやすく良いと思うのですがと言われれば、「はい、そのとおりです」と答えるしかないだろう。じっさいにそのとおりなのだから。ただし、1画面とくに1行プログラムでは、ハイスコア計算を1F文で行うよりも、ファンダムで紹介した論理演算を使ったほうが良いときがある。1F文だとそこから処理が分かれてしまうが、論理演算なら処理が分けないですむ。最短ではないが、便利なきときもあるのだ。

中古で69800円のターボR

「みなさん、はじめまして、じつはA1STが中古屋で69800円で売っていた。正直いってうれしくもなかった。なぜかというと、いま、お金がないからです。くやしい! ほしい! ちくしょー! だれも買わない、おれが買う!」

(北海道・源野久志/13歳)

源野くんの気持ちはよくわかる。じつはほかに「今、MSXターボR

はパナソニックからしか出てませんが、ソニーやほかの会社からは出ないのですか?」(愛媛・辻村尚史/12歳)といった質問なども届いている。ターボRはほしいけど、A1STはちょっと高すぎて手が出ないよなあ。高校生ならアルバイトという手もあるのだが……。しかし何者だろう、その中古屋にA1STを売ったタワケは。

グラフィックの読みこまれるページは?

Q BSAVEでセーブしたグラフィックをBLOADでロードすると、そのグラフィックは何ページ(SCREEN5)にきますか?

(福岡・団子/14歳)

A 左上でフロッピーディスクに関する質問をしてきた団子くんから上記のような質問もきていた。団子くん、グラフィックばかりセーブしていると、すぐにディスク容量がなくなってしまうので注意しよう。本題に入る

が、SCREEN5に描いたグラフィックをBSAVEを使って保存したものを、BLOADで読みこんでくるときは、そのときのアクティブページに読みこまれるのだ。たとえば、アクティブページが0のとき、画面をBSAVEし、これをアクティブページが1のときに読みこめば、ページ1の画面にグラフィックが現れる。まあ、ものは試してやってみるのがいちばんいいのだが。ちなみに、COPY命令のほうがかんたんに便利なので、こちらも試してほしい。

3月号『ヒコーキ』の改造法

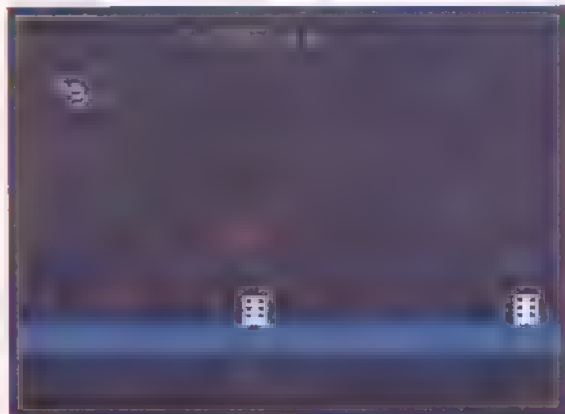
3月号の「ヒコーキ」の敵機はカタイらしい。自機とぶつかってもビクともしない。そのうえ、異常に速い。でも、弾をあてれば壊れるはず。さあキミも下の追加リストを打ちこんで、敵機をビシバシ打ち落とそう。

(富山・タコチュー/13歳)

ということで、さっそく試してみると、なかなかよかった。

ただし、敵機が通りすぎたあと、自機の後ろにいたところを撃ち落としたりできるバグが起こるが、これは「後ろにも弾が打てるのだ」ということにしておこう。こういう改造法はうれしいぞ。

```
95 IFABS(SGN(ZZ))*(20-TX)-(Y-TY))<9 THEN PUTSPRITE2,(TX,TY),8,3:SOUND13,0:TX=-1:SC=SC+5
```



④ 敵機を撃つと、さきほどと同じように、自機が少し動く。

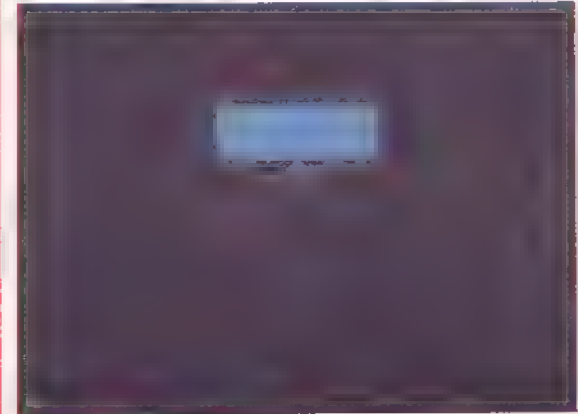
3月号『GO/GO/わたる君』のウラ技!

3月号に掲載された「GO/GO/わたる君」で安全地帯を発見しました。いちばん右か左にいくと、海に落ちてでも死なない。(茨城・内田裕 14歳)

本当だろうか? と、半信半疑でやってみたところ、本当だった。ゲームがはじまって、すぐにいちばん左か、いちばん右に移動す

ると、海に落ちてでもゲームオーバーにはならず、ゲームが継続されてしまうのだ。

このほか、三重県の前田敏宏くん(14歳)、北海道の奈良部修くん(12歳)の2人からもおなじネタが投稿されたが、消印のいちばん早い内田くんにMファン特製テレカをさしあげる。



⑤ 海に落ちてでもゲームオーバーにはならず、ゲームが継続されてしまうのだ。

マシン語の気持ち

第2回:レジスタとは? BIOSとは?

人がなにかを学習し、身につけていくスタイルには2通りあると思う。参考書タイプと問題集タイプだ。参考書タイプは、公式や文法などの「法則」を覚えることで勉強し、問題集タイプは数多くの「実例」に触れることで問題解決の技術を身につけていく。世の中で成功しているのは、ほとんどパワーのある問題集タイプで、参考書タイプはブツブツいうだけで、けっさよくないもしないモノガサであることが多い。

わたしはずっと参考書タイプだった。小1がい2のころ、九九を丸暗記させられるのがいやで、仮病を使ってなんども学校を休んだため、大学受験のころまで九九が満足にできなかった。しょっちゅう計算違いしていたが、ある問題のところで数回計算違いをした結果、最後の答えだけはあっていたということがある。運は強い。

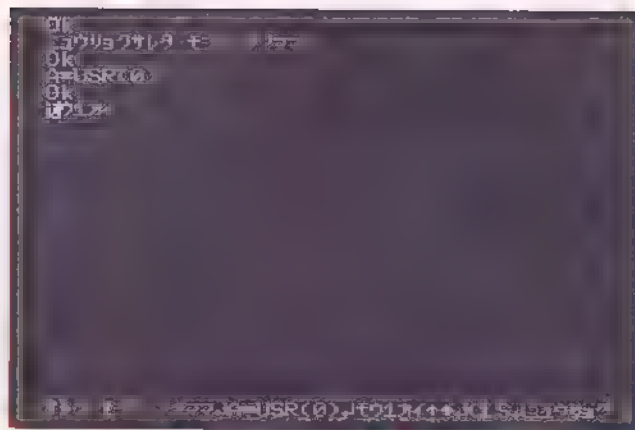
この記事の基本方針は、あり

がちな参考書タイプのアプローチを捨て、問題集タイプのアプローチをすることになった。九九を丸暗記することおなじノリで、マシン語の気持ちを直接体験してってもらいたいのだ。

だから、「レジスタ」とか「BIOS」とかの基本的なものについても、正面切った説明なしにスタートした。マシン語を本格的にはじめるときには避けて通れないはずの「アセンブリ言語」をあえて無視しつつけているのもおなじ理由だ。

マシン語の世界には人間の精神と本質的に異なる部分がある。その異質こそ、わたしが「マシン語の気持ち」と呼ぶ核心部分なのだ。そして、それは、ことばで明確な説明をすることができない。色即是空、空即是色、色不異空、空不異色である。

ROMに用意された入出力用マシン語サブルーチン集であるBIOSには、機能別に「入口」(エントリ)というが設けられて



○リスト1を実行後、CLSを実行して「ニューヨーク」を入力し、もう一度「A=USR(0)」を打ちこんでリターンキー。「モウ1回」と入力し、カーソルキー「上」で「リターンキー」の画面。CLS以降のキーの経過が画面下段に表示されている

いる。このエントリにはそれぞれ名前(フネリ)がつけられ、特定のアドレスが割り当てられている。そのアドレスを呼ぶ(コールする)とそれぞれの機能が働く。なかには、とにかく呼べば無条件で働いてくれるものもある。キーバッファクリアとか多色刷りモードなどのBIOSコールはその代表的例だ。

しかし、ほとんどはそれぞれ固有の「働く条件」がある。たとえば、「LDIRVM」(SH0050)と呼ばれるBIOSエントリは「RAMのある領域からVRAMのある領域にデータを転送する」機能があり、RAMのどこからVRAMのどこまで何バイト転送するのかをCPU内のレジスタ(8ビットまたは16ビット単位の記憶部品)で指定する(図1)。レジスタごとに意味は明確に分かれていて、それが図1だ。とくに指定されていないレジスタ(この場合はAやF)には、なにが入っていてかわからない。

BASICにはCPLのレジスタに数値を書きこむ命令がないので、たとえば、このLDI

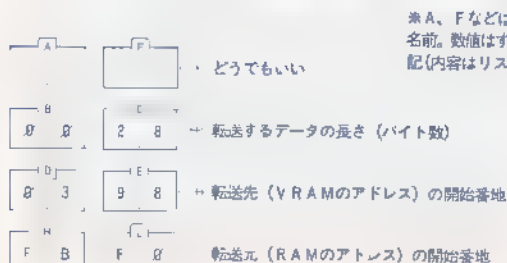
RVMを使いたいときには、各レジスタに値を入れたうえで、このBIOSを呼ぶプログラムをマシン語で作る必要がある。

そのマシン語のサンプルが表1で解説するマシン語だ。リスト1では行160のデータとなっていて、行40で書きこまれ、行50でLSR関数として定義されたうえで呼び出されている。

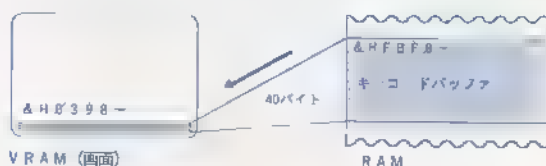
こいつはなにをするのかというと、キーコードバッファというワークエリア(40バイトある)を、ファンクションキー表示部分にそっくりそのまま転送しているのだ。キーコードバッファとは、入力されたキーを1つ1つ記録しているところ(40バイトを超えると先頭にもどる)で、つまり、USRで呼ぶたびに40回まえから直前までのキー入力ファンクション表示部分に表示されるのだ。

このLDIRVMというBIOSはいろいろな応用が考えられる。今回は、このBIOSをまたがった例で使って、レジスタとBIOSの関係について体験していきたい。

■図1 BIOSの「LDIRVM」が要求するレジスタ内容の構成



■図2 A=USR(0)によって転送されるデータ



■リスト1 キーコードバッファの内容を見るプログラム

```

10 CLEAR 200,&HD000:COLOR 15,1,1:SCREEN
0:WIDTH 40:DEFINT A-Z:KEYON
20 FOR I=0 TO 5:READ A$,A
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE &H800+A*8+J,VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT: NEXT
40 READ A$:FOR I=0 TO 12:POKE &HD000+I,V
AL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NEXT
50 DEFUSR=&HD000:A=USR(0)
100 DATA 002078F878200000,8
110 DATA 0808080848F84000,13
120 DATA 002010F810200000,28
130 DATA 002040F840200000,29
140 DATA 002070A820200000,30
150 DATA 002020A870200000,31
160 DATA 21F0FB119803012800CD5C00C9
    
```

リスト1の解説

●行10は、初期設定。KEYONしているのはファンクションキー表示部分をあらかじめ確保しておくため。●行20、30は、行100～行150のデータを読んで、キーコードバッファ中にある、BSキー、リターンキー、カーソルキーの1ドを表示するためのキャラクタパターン定義をしている。コントロール1ドを、パターン名称テーブル「書き換えグラフィックキャラクタ」が表示される。ここでは、そのグラフィックキャラクタのパターンを変更して、矢印などにしておいた。表示上の問題だからなので、行20、30、行00～150は無視しても可、その場合はコントロール1ドの部分かグラフィックキャラクタになる。●行40は、行60のマシン語データ(16進数)を読みこんで、&HD000以降に1バイトずつ書き込む。●行50は、そのマシン語をJSR関数定義して呼び出すところ。以降、USR(0)を呼び出すたび画面の最下段にそれまでのキー入力が出てくるのだ。

■表1 キーコードバッファの内容をVRAMに転送する(表示する)マシン語の構成と気持ち

アドレス	マシン語(16進表示、2桁で1バイト)	その気持ち
&HD000	21 ● 次の2バイトをHLレジスタにセット	転送元の開始番地をセット ●21がHLレジスタとLレジスタ(Hレジスタという)にまとめて数値をセットするコードだ。このコードではじまるマシン語は多い。
+1	F0 ● &HBF0	●BF0は、キーボードの情報が次々に蓄積されていくキーコードバッファの先頭番地。この2バイトを書き換えれば転送元をRAMのほかの部分に変更できる。
+2	FB	
+3	11 ● 次の2バイトをDEレジスタにセット	転送先の開始番地をセット ●11は、DLレジスタとEレジスタ(DEレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。上の21に対して11という数に注目。
+4	98 ● &H0398	●0398は、SCREENにおける、最下段に対応するVRAM(パターン名称テーブル)のアドレス。ここを書き換えれば表示場所などを変更できる。
+5	03	
+6	01 ● 次の2バイトをBCレジスタにセット	転送するデータの長さをセット ●01は、BLレジスタとCLレジスタ(BCレジスタという)にまとめて数値をセットするコード。21、11、01と3連続したもののコード。
+7	28 ● &H0028	●0028は、たんに10進数40の16進表現。ここではキーコードバッファの大きさ(40バイト)。ここを書き換えれば転送するデータの大きさを変更できる。
+8	00	
+9	CD ● 次の2バイトが示すアドレスを呼ぶ	そこでBIOS「LDIRVM」を呼ぶ ●CDは、指定アドレスを呼ぶ(1ド)命令。このCDというコードで呼ぶと、GOSJBとおなじように、呼んだ命令の直後にもどってくるので、わかりやすい。
+A	5C ● &H005C	●005Cは、LDIRVMのエントリアドレス。この名前(レベル)には深い意味はなく、大切でもないのでびびらないように。
+B	00	
+C	C9 ● BASICにもどる	●すべてを終えてBASICにもどり、USR(0)の関数の値を形式的に返して終わる。

スーパー Super ビギナーズ Beginners'

超初心者

講座

第6回

画面のなかで、ふによふによ動くもの。それはきっとスプライトだ。このスプライトというヤツは、奇妙にも文字をよけたりなんかする。今回はその仕組みに触れる。

スプライトを定義する

今回の講座では、プログラム作りにも少し挑戦してみよう。

具体的には、「キーボードにふれてみよう」の①と②を続けて打ちこむと、ひとつのプログラムになるというものだ。

それぞれのちょっとしたリストはひとつの目的があってできているので、プログラムを作るときに参考にしてほしい。

■まず、スプライトパターンを定義して用意する

今回の講座は、スプライトの表示について触れてみよう。

スプライトの表示とひとことにいっても、そこにはさまざまな処理がからまってくるものだ。

まあ、とりあえず、主役となるスプライトを用意しておく必要があるのだから、「キーボードにふれてみよう①」を打ちこんでほしい。

このリストには、いくつかの命令が入っているが、ここで重要なのは「SPRITE\$」とい

う命令だ。

これを「RUN」と打ちこんで走らせると、画面はSCREEN 1になり、スプライトパターンが定義される。

このスプライトは今月採用された「オイルショック91」(右下の写真)から、ちょっと拝借してきたものだ。

つぎに、「キーボードにふれてみよう②」を打ちこんで実行して、右の写真のように水鳥が表示されるか確認しよう。

うまく表示されたかな?

ここどつまずいていたらつまらないので、ちゃんと表示されるようになるまで、①と②を打ちこみなおそう。

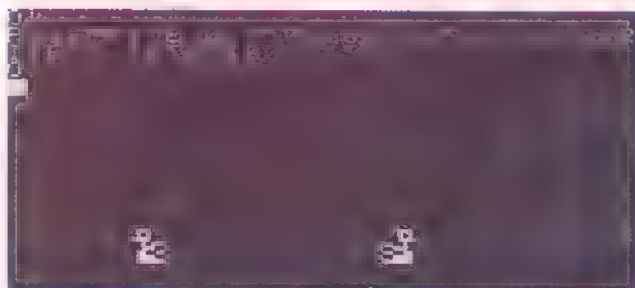
ところでこの水鳥、これから最後まで付き合ってくれる主役となるものだから、わたしの独断で「カルちゃん」と名前を付けておこう。

さあ次は、カルちゃんの遊ぶ舞台を作るぞ。

```
10 SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,4,7:CLS:FOR
J=0TO1:BS="":READAS:FORI=0TO7:BS=BS+CHR$(
VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))):NEXT:SPRITE
$(J)=BS:NEXT
20 DATA 7050F02E3966797E
30 DATA 0E0A0F649C669E7E
```

キーボードにふれてみよう②

```
PUTSPRITE 0,(50,100),15,0:PUTSPRITE 1,(1
50,100),15,1
```



①キーボードにふれてみよう②を実行したあとの画面。ちゃんとカルちゃんが表示されたかな。スプライトパターン0は左向き、パターン1は右向きのカルちゃんだ



③今月のファンダムに掲載されている「オイルショック91」のゲーム画面。オイルの海に詰められてい、カルちゃんの影響が強く、ついついパターンを拝借して作った



キャラクタで画面を作る

カルちゃんをMSXに登録できたら、次はカルちゃんのために池を作ろう。

前回の講座で、キャラクタパターンの定義のしかたを教えたが、それを使って池を作るのだ。

ここでも、キャラクタパターンをちょっと拝借して使うことにした。

左の「キーボードにふれてみよう③」を打ちこんでRUNしてほしい。

おっと失敗、失敗。ちょっといっておかなくてはいけないことがあった。

「キーボードにふれてみよう③」を打ちこんだあと、この「キーボードにふれてみよう③」を打ちこむと、2つともMSXのなかに登録されるのだ。

だから、「キーボードにふれてみよう③」を打ちこみ終わったあとで、「LIST」と打ちこんで調べてみると、画面には2つ

とも表示されたはずだ。

だからって「どうしよう」なんて思わなくてもいい。

わたしが失敗といったのは、説明するまえに打ちこむようにいってしまったからだ。

さて、ここでRUNしてもつまらないので、つぎの「キーボードにふれてみよう④」も打ちこんでからRUNしよう。

画面が右の写真のようになったらOKだ。

画面に表示されたキャラクタの両端が池の岸で、そのあいだが池になる。

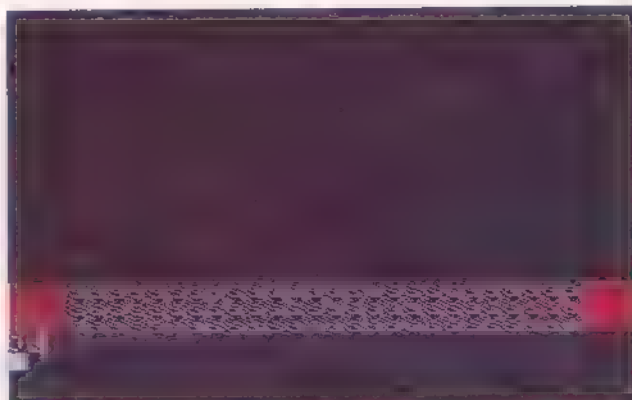
これで、カルちゃんの遊ぶ舞台ができあがったことになる。

ところで、前回もすこし触れたが、スプライトとキャラクタは別の世界のものだから、表示するときの場所を指示する方法がちよっと変わってくる。

詳しくは下のカラムにあるので、読んでおこう。

```
40 FOR I=0 TO 1: READ A$, B$, C: AD=ASC(A$)*8: FO
RJ=0 TO 7: VPOKE ASC(A$)*8+J, VAL("&H"+MID$(
B$, J*2+1, 2)): NEXT J: VPOKE &H2000+ASC(A$)*8,
C: NEXT I
50 DATA a, D669B6FFFFFFF, &H68
60 DATA h, DEBD639C73BCC13E, &H4F
```

```
70 KEYOFF: LOCATE 0, 16: FOR I=0 TO 2: PRINT "aaa
"; STRING$(26, "h"); "aaa";: NEXT I
```



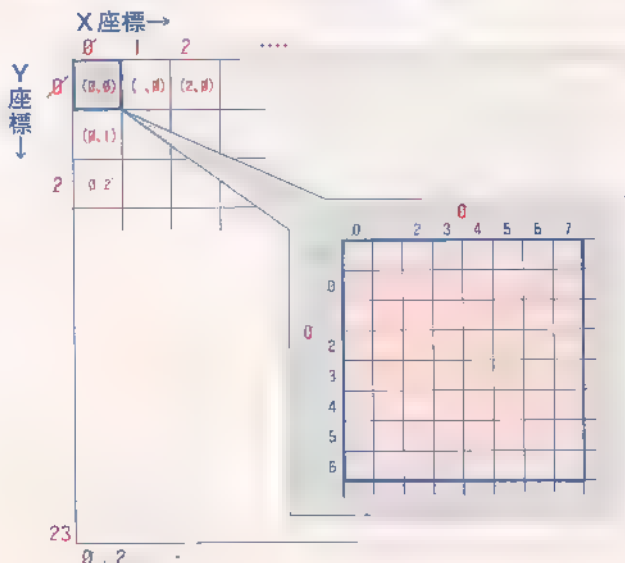
④キーボードにふれてみよう③と④を打ちこんでRUNしたあとの画面。この池にカルちゃんか泳ぐことになる。行70をすこいじくれば、ちがった感じの池も作れるぞ

SCREEN1の画面の2つの座標系

SCREEN1の画面には、2つの座標系がある。それは、キャラクタを表示するときのテキスト座標と、スプライトを表示するときのスプライト座標だ。

テキスト座標は、PRINT文で表示する文字の位置を指定するときに重要になってくるもので、たいていはLOCATEという命令を使って位置を示す。

■スプライトとキャラクタの座標系



スプライト座標は、スプライトを表示するときには重要なもので、スプライト以外では使用しない座標系なのだ。スプライトはふつうはPUTSPRITEを使って表示し、そのとき指定する座標はこのスプライト座標となる。

テキスト座標とスプライト座標は、ときたま混同してしまうが、じつはまったくちがう座標系なので注意したいところだ。

まあ、スプライト座標は1ドット単位、テキスト座標は8ドット(1文字)単位と覚えていればいい。

青数字…スプライト座標
赤数字…テキスト座標

左の図はSCREEN1の画面の2つの座標系を表したものだ。テキスト座標に関しては、WIDTH32のモードでの数値になっている。

■テキスト座標

テキスト座標とは、文字が表示されるときの位置のことだ。8ドット単位、つまり1文字ぶんだけ1つの座標となっている。だから文字半分だけ下にならずに表示するなんてことはできないのだ。

また、テキスト座標は基本がWIDTH32の設定になっているので、WIDTHの値が変われば、LOCATEで指定する位置もずれる。ただし、VRAMでのアドレスを計算するときには基本の座標系で計算しなければいけないので注意しよう。

■スプライト座標

スプライト座標はX座標は0から始まるが、Y座標は-1から始まっている。そのためにテキスト座標からスプライト座標を計算するときにはY座標を-1する必要があるのだ。1ドット単位で指定できるので、文字よりも細かな動きができるのだ。



スプライトを動かそう

いままですでに打ちこんでもらった「キーボードにふれてみよう」の①から④は、前回までのおさらいのようなものだったが、いよいよこれから本番になる。

まず、右にある「キーボードにふれてみよう」を打ちこんでほしい。

もちろん、①から④のものに続けて打ち込むのだ。

さあ、これで今回のサンプルプログラムは完成となったので、さっそくRUNしてみよう。

画面に表示された池で、カルちゃんが泳いでいれば成功だ。

このカルちゃん、うまいこと岸までたどりつく、クルッと向きを変えて泳いでいる。

注意したいのは、カルちゃんが勝手に岸と池の区別をして泳いでいるわけではなく、プログラムによってそうなるように仕組んであるということだ。

■まず、プログラムでやるべきことを考えよう

カルちゃんの移動処理では、カルちゃんの移動先のすぐ下にあるキャラクターが何かを調べ、それにより進むべきか向きを変えるかを決定しているのだ。

具体的にいうと、カルちゃんのつぎに進む先が岸だったら向きを変える。また、そうでなく池であれば、そこに進む。といった具合のものだ。

今回のカルちゃんの場合では、スプライトが8×8の2倍表示になっているので、調べなければいけない場所もそれに応じて

右向きの場合と左向きの場合で変わってくるのだ。

右下の図を見てみよう。この図の左側がカルちゃんが左向きのときに、どこのキャラクタを調べればいいのかを、赤で示してある。右側はカルちゃんが右向きのときのものだ。

カルちゃんを表示するのに使っているスプライト座標(X, Y)に対応するテキスト座標からみると、この調べる座標はY座標がともに+2されている。

これはカルちゃんが池に浮いているためで、もしカルちゃんが水中にいるなら、Y座標の修正値も変わってくるのだ。

また、X座標は左向きのとき-1で、右向きなら+2になっている。

この場合は、カルちゃんのスプライトの大きさが関係していて、右向きと左向きとで、数値の大きさが違うのだ。

■調べる座標がわかったら、VPEEKで調べてみよう

さて、調べる座標がわかったら、こんどはどうやって調べるかが問題になる。

VRAMを直接調べると、ここではひとことではいっておくが、このVRAMというヤツは、最初のうちはなかなかなじめないもので、いくら理屈を聞いてもよく理解できないものだ。

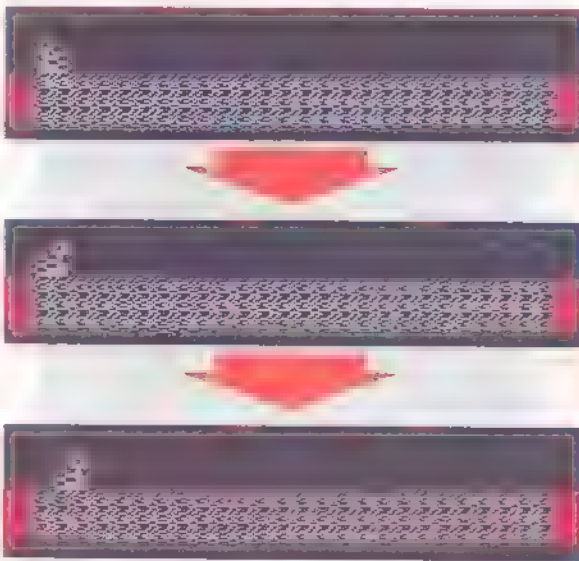
でも、使っていないのは話にならないので、来月の講座では、SCREEN1のVRAMに思いきり迫ってみよう。

にふれてみよう⑤

```
80 X=15:Y=14:S=0:AD=&H1800+(Y+2)*32
90 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),10,S
100 IFS=0 THEN IF VPEEK(AD+X-1)=ASC("a") THEN S=1:GOTO120 ELSE X=X-1
110 IFS=1 THEN IF VPEEK(AD+X+2)=ASC("a") THEN S=0 ELSE X=X+1
120 FOR I=0 TO 100:NEXT I:GOTO90
```



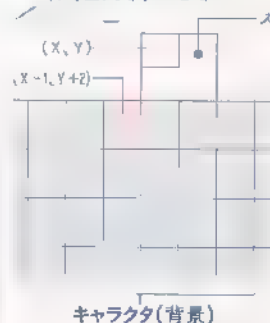
⑤キーボード「にふれてみよう」を打ち込み終わり、完成したサンプルをRUNしたあとの画面。カルちゃんは元気に池を泳いでいる



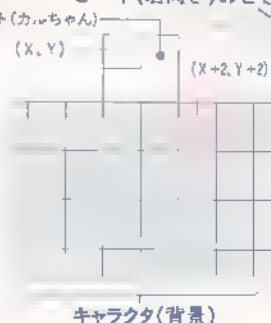
⑥カルちゃんは岸までたどりつく、クルッと向きを変えて、また泳いでいく。つげんかんさんより見えても、このスプライトの特殊な意味があるのだ

どこを調べるのか

S=0(左向き)のとき



S=1(右向き)のとき



妖城伝II

MSX MSX2/2+RAM16K BY SILVER SNAIL

▶遊び方は40ページ

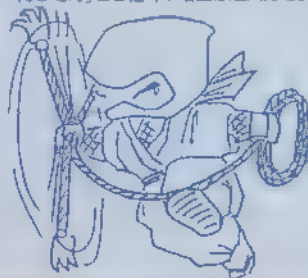


このプログラムでは、一部マシン語を使用しています。行1はとくに注意して打ちこんでください。また、「■」はカーソルキャラクタです。KEY1, CHR\$(255)を実行し、F1キーで打ちこんでください。

```
1 CLEAR200,&HD000:SCREEN1,1:WIDTH32:COLOR15,5:KEYOFF:DEFINT A-Z:A=&HD000:FORI=0TO38:POKEA+I,255-ASC(MID$(CHR$(255),I+1)):NEXT:DEFUSR=A:FORI=0TO4:READS$:SPRITE$(I)=S$:NEXT:H=2:FORJ=1TO32:GOSUB8:NEXT:N=255
2 S=STICK(0):IFR=0THENX=X+(S=7ANDX>0)-(S=3):IFX=22THENX=21:GOSUB8:DATA1>2<b0~
3 F=-(F=0):IFSTRIG(0)ANDR=0THENR=1:L=Y
4 L=L-R:IFSTRIG(0)=0ANDR=1ORL<0THENR=-1ELSEIFL=Y+3THENR=0:DATA1>2<4~4,"Tiyap"
5 IFVPEEK(B+X+L*32)=-76*RTHENL=L-1:Y=Y-1ELSEIFVPEEK(6208+X+Y*32)<>76THENY=Y+1
6 C=869:PUTSPRITE0,(X*8-4,Y*8-1),1,F:PLTSPRITE1,(X*8-2,L*8-3),-(R<0)*14,2:O=O+SGN(X*8-N):P=P+SGN(Y*8-M):O=O+(ABS(O)>8)*SGN(O):P=P+(ABS(P)>8)*SGN(P):N=N+O:M=M+P
7 PUTSPRITE2,(N,M),11,3:IFABS(X*8-N)<16ANDABS(Y*8-M)<16THENPLAYS$:X=X-SGN(O)*(X>0ANDX<21):O=-O:P=-P:R=0:GOTO2ELSEIFY>28THENPRINT$Y)-スコアT-32:POKE-C,1:RUNELSE2
8 A=USR(0):T=T+1:N=N-8:IFTMOD5=0THENH=RN D(1)*9+1:H=H*2:DATAB&ZZステ,V1502L32CD
9 E$=CHR$(27):LOCATE31,H:PRINT"L":RETURN
```

えびてん

[SILVER SNAIL]おれは海老丸だ。このゲームの主人公のモデルはおれらしい。人の名前をかってに使いやがって、ブンブンブン！でもゲームが面白いからゆるしてあげよう。このゲームをクリアできたら、もれなくターボRをあげよう。ただしこのゲームにクォーは無い。いろいろ書いてがそろそろ行かぬば——。忍者に休息は許されないのだ。さらばだっ！——言っておきますが、彼は「妖城伝II」をプレイしたことや見たことは一度もありません。ところで「海老丸」は彼のあだ名「えびてん」からきたもので、「えびてん」こと佐々木格直は超バカで変態です。



スプライト座標

X Y……海老丸の座標
L……くさがりがまのY座標
N, M……フロートの座標
Q, P……フロート移動増分

その他の変数

A……LSR関数呼び出し用
B, C……定数が入る⇒リスト短縮用
E\$……エスケープシーケンス用: CHR\$(27)が入る
F……海老丸のスプライトパターン切り替え用
H……画面作成用
J……フロート用
R……くさがりがまの状態
S……スティック入力用
T……スロー
S\$……データ読みこみ用

プログラム

① はじめに

●画面初期設定●変数型宣言●マシン語データ書きこみ●LSR関数定義●スプライトパターン定義●行日の画面表示サブを呼び出す●変数設定

② ③ 海老丸移動

●スティック入力●海老丸移動●スクロール判定⇒判定があれば画面表示サブを呼び出す●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●スプライト切り替えプラグ更新●くさがりがま発射入力判定(トリガー)

④ くさがりがまが飛ぶ

●くさがりがま移動●くさがりがまを戻すかの判定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

⑤ 天に昇るか奈落の底か

●くさがりがまが引っ掛かったか判定⇒判定があれば海老丸上昇●海老丸落下判定

⑥ 海老丸表示

●海老丸表示●くさがりがま表示●フロート移動増分計算●フロート移動

⑦ 強敵フロート

●フロート表示●海老丸とフロートの衝突判定⇒判定があれば効果音/フロート移動計算/フロート方向反転/くさがりがまを

消す●ゲームオーバー判定⇒スコア表示/リプレイ

⑧ ⑨ 画面表示サブ

●USR関数呼び出し⇒画面スクロール●スコア増加●フロート座標変更●床の出現位置変更判定⇒床出現位置設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)●効果音データ(行1で読みこみ)●エスケープシーケンス設定●床表示



R=HD0000 R=HD0026
画面スクロール



危険地帯

MSX2/2+VRAM64K BY HIDEYUKI

▶遊び方は41ページ

```
1 DEFINT A-Z:COLOR0,14,0:SCREEN5,0,RND(-T
IME):OPEN"GRP:"AS1:W=105:PSET(W,W):PRINT
#1,"きんぐらひ":SPRITES(0)="♠♠":FORI=1TO8:R
EADX(I),Y(I):NEXT:SOUND7,55:SOLOND8,16:DA
TA,-3,3,-3,3,3,3,3,-3,3,-3,-3,-3
2 L=L-(L<5):SETPAGE,1:FORI=0TO41:A=I*6:F
ORJ=0TO2:LINE(A+J,0)-(A+5-J,158),VAL("8H
"+MID$("689C23ABF457",(IMOD4)*3+J+1,1)),
B:NEXT:FORJ=0TO1:G=RND(1)*54:LINE(A,G)-
(A+5,G+W),0,BF:NEXTJ,I:SETPAGE,0:X=127
3 FORI=0TO26:LINE(122-I,W-I)-(133+I,W+I)
,0,B:R=0:P=1:Q=4:Y=W:NEXT:SOUND6,31
4 COPY(R,53-P)-(R+63,W-P),1TO(96,79):COP
Y(R,53+P)-(R+63,W+P),1TO(96,79),TPSET:R
=R+1:P=P+Q:IFR=189THENFORI=0TO15:COLO
R,I:PSET(W,112-I),0,TPSET:PRINT#1,"CLEAR!"
:NEXT:GOTO2ELSEIFP=33+L*4THENSOUND12,16:
SOUND13,9:Q=-QELSEIFP=1THENQ=-Q
5 C=C+1:S=STICK(0)+STICK(1):X=X+X(S):Y=Y
+Y(S):PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFPOINT(X+1,Y+
2)=0THEN4ELSE SOUND12,255:SOUND13,9:FORI=
1TO14:K=I*2:COLOR=(I,K,K,K):PSET(W,108-K
),0,TPSET:COLORI,0:PRINT#1,"SC":NEXT:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN
```

変数の意味

グラフィック座標

R P……スクロール座標
X Y……自機の座標

その他の変数

A, G……ステージ作成用
C……スコア
L……レベル
K……パレット切り換え用
L……レベル
Q……壁の移動増分
S……スティック入力用
W……定数⇒105が入る
X(n, Y(n)……自機の移動増分



① 初期設定

●変数型宣言●画面設定(乱数初期化)●グラフィック画面への文字出力準備●タイトル表示●スプライトパターン定義●自

機の移動増分読みこみ●PSGレジスタ設定●自機移動増分一タ(行1で読みこみ)

② 壁の作成

●レベル更新●アクティブページのみ1に変更●壁のグラフィック作成●壁にすきまを作る●アクティブページを0にもどす

③ ゲーム画面作成

●画面作成●変数初期設定●PSGレジスタ設定

④ 壁の移動

●上の壁を表示●下の壁を表示●スクロール座標計算●ステージクリア判定⇒メッセージ表示/行2へ飛び●壁の反復判定⇒効果音/壁の移動増分反転

⑤ ゲームメイン

●スコア加算●スティック入力●自機の移動計算●自機表示●衝突判定⇒衝突していなければ行4へ飛び●効果音/パレット切り換え/スコア表示/トリガー



アドベンチャーゲームをどうぞ

[HIDEYUKI] ※①の文章からスタートし、それぞれの指示に従いながら進んで行き、ウーウ姫を無事、救出してほしい。②と③は文章ではなく、右ページのイラストになっているので注意しよう。

①王様「ノーグ星人にさらわれたウーウ姫を救い出してくれ」

うき受ける……②へ/断る……④へ

うき受ける……②へ/断る……④へ

うき受ける……②へ/断る……④へ

うき受ける……②へ/断る……④へ

②箱の中には、わなげの棒があった。あなたはわなげの刺を投げる。みごと、棒にはまった。

ノーグ星人「ウキギ……」ノーグ星人は死んだ。

ウーウ姫「ありがとう。私と一しょに『危険地帯』で遊びましょう。」

THE END

③気がつく。そこは牢獄の中だった。

王様「ノーグに勝てたらそこから出してやろう。『Colosseum』でドン100勝すること」

トラゴンに勝てたら……①へ

⑤いきなり白い壁が迫ってきた(『JUMP OVER THE WALL』で100点以上)

取れたら……⑥へ/取れなかったら……⑧へ

⑥箱の中にはメダルが入っていた。喜んでるスキに後ろから攻撃された。

無条件で……④へ

⑦王様「うむ。この武器をやる。すぐ出発してくれ。」

わなげの刺を手に入れた。

無条件で……④へ

⑧王様「上から石材が降ってきた(『PYRAMID』で300点以上)

取れたら……⑥へ/取れなかったら……⑧へ

⑨修行をすることにした(『GRYB』で30点以上取ること)

30点以上取れたら、ボンの魔法を覚えて……①へ

プーゲ星人

MSX MSX2/2+RAM8K BY HIDEYUKI

▶遊び方は41ページ

```

1 SCREEN1,3,RND(-TIME):COLOR15,0,0:WIDTH
32:KEYOFF:DEFINT A-Z:SPRITE$(0)="L<333><L
2<セ>セ<2B<サ<ロ<テ<フ<テ<フ<":VDP(1)=VDP(1)-
2:E$=CHR$(27)+"Y":ONINTERVAL=4GOSUB9
2 D=5:G=7:B=4:H=H+(H-S)*(H<S):S=0
3 X=RND(1)*480:D=D-(D<32):G=G+3:R=SMOD4+
6-5*(SMOD4>0):SOUND7,55
4 CLS:PRINT$ " #HI" H;E$ " -SC" S:INTERVALO
N:VPOKE8204,51:FORI=LTO0STEP-1:L=I:GOSUB
8:NEXT:IFGTHENFORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
ELSEPRINT$ "++GAME OVER":FORI=0TO1:B=(B
+1)MOD16:GOSUB8:I=STICK(0):NEXT:GOTO2
5 L=L+1:G=G-1:GOSUB8:VPOKE6864-L,97:VPOK
E6863+L,97:IF(B-L)*G<STRIG(0)THEN5
6 SOUND8,15:C=187:FORI=0TO20:SOUND6,I:C=
357-C:VPOKE8204,C:LOCATE16-L,21-I:PRINTS
TRING$(L*2,97):NEXT:INTERVALOFF
7 SOUND8,16:SOUND12,0:IFL*8+Z>127ANDZ-L*
8<113THENS=S+1:FORI=0TO96:SOUND13,9:VPOK
E6923,IMOD16:NEXT:GOTO3ELSE4
8 PRINT$ " 7EN" G:FORJ=0TO1:PUTSPRITEJ,(1
12+16*J-L*8+J*L*16,171),B,J:NEXT:RETURN
9 X=(X+D*2)MOD480:Z=ABS(X-240):P=(P+1)MO
D8:PUTSPRITE2,(Z,15),R,P*4+2:RETURN
    
```

変数の意味

スプライト座標

L.....プーゲ星人のX座標
X.....プーゲ星人の座標計算用

その他の変数

B.....レーザー発射台の色
C.....レーザーの色
D.....プーゲ星人の移動速度
E\$.....エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入
る
G.....エネルギー
H.....ハイスコア
I,J.....レーザー用
L.....レーザーの幅
P.....パターン切り換え用
R.....プーゲ星人の色
S.....スコア

④ トリガーを押して

●画面消去●ハイスコアなど表
示●一定間隔ごとの割りこみ許
可●レーザーの色設定●レーザ
ー発射台の位置をもとにもどす
●エネルギー残量判定⇒まだあ
ればトリガー入力待ち●なけれ
ばゲームオーバー表示/リプレ
イ

⑤ エネルギーチャージ

●幅増加●エネルギー減少●レ
ーザー発射台移動●レーザー表
示●レーザー発射判定⇒まだ発
射しなければ行方へ飛ぶ

⑥ しゅわっとレーザー

●効果音●レーザーの色切り換
え●レーザー表示●一定間隔ご
との割りこみ禁止

⑦ 命中したかな

●効果音設定●命中判定⇒命中
ならスコア加算/効果音/プー
ゲ星人点滅/行方へ飛ぶ

⑧ レーザー発射台表示サブ

●残りエネルギー表示●レーザ
ー発射台表示●もとの処理へ

⑨ プーゲ星人移動サブ

●プーゲ星人移動計算●プーゲ
星人表示●もとの処理へ

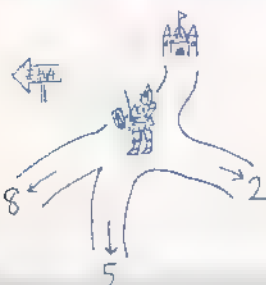
① ② はじめに

●画面設定●変数型宣言●スプ
ライトパターン定義⇒VDP関
数を使って定義●エスケープシ
ーケンス設定●一定間隔ごとの
割りこみ先指定●変数設定●ハ
イスコア更新●スコア初期化

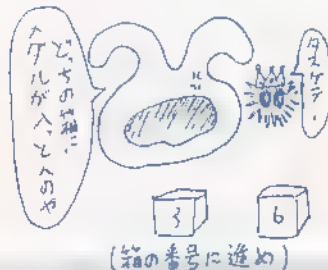
③ さあ、はじめよう

●変数設定●効果音設定

⑩ この道を進みますか?



⑪ 道を進んでいくと、ウニウニ姫を とらえたプーゲ星人に会った。



棒立て一番星

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は42ページ

```
10 SCREEN1,1:DEFINT A-S:DIMA(32),B(32):SP
RITES(0)="<V<u~<ツ":SPRITES(1)="<V<u~=?`
":P$="L2S8M320N64":ONSTRIGGOSUB100:L=16
20 COLOR15,1,4:SCREEN1:WIDTH1:PRINTL:"M
トル":FORR=0TO16:A(R+16)=SIN(R*R/140)*L*10
:A(16-R)=-A(R+16):B(R+16)=180-COS(R*R/14
0)*L*10:B(16-R)=B(R+16):NEXT:G=8
30 SCREEN2:PLAYP$:FORI=0TO128:A=256-I:GO
SUB80:NEXT:D=0:N=90-L*5:R=16:S=0:W=(18-L
)*.05:Z=0:STRIG(0)ON
40 A=A+4:Z=Z-W+(R-16)*G:R=R+Z:IFR<00RR>3
2THEN70
50 GOSUB80:GOSUB90:S=S+1:IFS<255THEN40
60 CLS:STRIG(0)OFF:PLAYP$:FORI=ATO240:GO
SUB80:A=A+1:NEXT:L=L+(L>1):GOTO20
70 STRIG(0)OFF:BEEP:R=-R>16)*32:FORI=0T
O5:COLOR,9-I:D=D+2:GOSUB90:NEXT:PLAY"SM
9999N=N;":FORI=0TO3333:NEXT:GOTO30
80 PUTSPRITE0,(A,175),10,P:P=1-P:RETURN
90 CLS:LINE(A(R)+A,B(R)+D)-(A,180+D):PSE
T(S,9):RETURN
100 A=A-8:Z=Z+W+W:RETURN
```



グラフィック座標

A.....プレイヤーのX座標(ス
プライト座標にも使用)

A(n), B(n).....棒の方向別
基本座標

D.....棒の落下時のY座標修正
用

G.....一番星のX座標

その他の変数

G.....棒の重さ(難易度)

I.....レベル用

L.....棒の長さ

N, P\$.....効果音用

P.....プレイヤーの表示を切り
換えるのに使用

R.....棒の状態(どの配列の座
標を使うか)

W.....プレイヤーの移動量計算
用(違う長さの棒に対応させる
ため)

Z.....棒の慣性



初期設定

●画面設定●配列変数宣言●ス
プライトパターン定義●効果音
用変数設定●トリガ 入力時の

プログラマが
ひとこと

あまりがありません

{Nu~}わが家のMSXシステムを紹介します。メインはワープロバソ
ンのFS 4500です。プリンタの調子が悪いです。ディスプレイはCORE
-FSです。RGB対応なのに両端が切れてしまいます。下のフロッピーは
ディスクがうっかかります。上に載っているのはプロッタです。ほとんど
使いません。スロットにはいつもF Mバックとディスクドライブがささっ
ています。あまりがありません。ターボRがほしい今日この頃です。



割りこみ先指定●棒の長さ設定

20 ステージ初期化

●画面色指定●1行に表示する
文字数を1に設定●棒の長さ表
示●棒の方向別基本座標計算●
棒の重さ設定

30 スタート

●画面をグラフィックモードに
設定●効果音●プレイヤー登場
●変数初期設定●トリガ 入力
時の割りこみ許可

40 ゲームメイン

●プレイヤーを右に移動●棒の
慣性計算●棒の状態更新●バラ
ンスをくずして棒が倒れたか判
定⇒倒れたら行70へ飛び

60 クリア判定

●プレイヤー表示●棒の表示●
一番星の移動●一番星の位置判
定⇒いちばん右端まで行ってい

なければ行40へ飛び

60 クリア処理

●画面消去●トリガ 入力時の
割りこみ禁止●効果音●プレイ
ヤー退場●棒の長さ更新

70 失敗しちゃった

●トリガ 入力時の割りこみ禁
止●効果音●棒の落下計算●棒
の落下●効果音●時間待ち●J
ブレイ

80 プレイヤー表示サブ

●プレイヤー表示●表示切り換
え用変数更新●もとの処理へ

90 棒表示サブ

●画面消去●棒の表示●一番星
表示●もとの処理へ

100 トリガ 入力時処理

●プレイヤーを左に移動●棒の
慣性の更新●もとの処理へ



グルリン

MSX MSX2/2+RAM8K BY Nu~

▶遊び方は42ページ

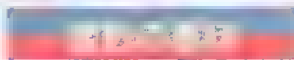
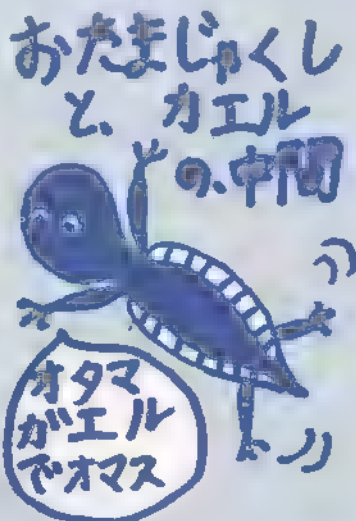
```

10 COLOR15,0,1:SCREEN2,3,0:DEFINT A-W:FOR
I=0TO7:CLS:CIRCLE(8,8),I:PAINT(8,8):FORJ
=0TO3:FORK=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*8+K,VP
EEK((JMOD2)*256+(J*2)*8+K):NEXTK,J,I
20 SCREEN3:FORI=0TO2:M=I:H(I)=I*2:POKE&H
F3D6,H(I)*8:CLS:FORJ=0TO9:CIRCLE(136,96)
,M*M/6,14:M=M+3:NEXTJ,I:ONSPRITEGOSUB80
30 DIMA(63),B(63),C(63),D(63):FORE=0TO63
:A(E)=SIN(Z)*80:B(E)=COS(Z)*80:GOSUB90:C
(E)=A(E)*14:D(E)=B(E)*14:Z=Z+.0976:NEXT
40 COLOR,,13-L:P=0:W=33-L*3:BEEP
50 PUTSPRITE2,(0,170-P*8),15,2:IFP>23THE
NL=L-(L<11):GOTO40ELSEF=(F+RND(1)*12-3)A
ND63:IFABS(E-F)<3THENC=1ELSEC=15
60 FORI=0TO14:S=STICK(0):E=(E+(S=7)-(S=3
))AND63:GOSUB90:PUTSPRITE1,(120+C(F)*I,8
0+D(F)*I),C,I*2:FORJ=0TO9:NEXTJ:NEXT
70 SPRITEON:BEEP:SPRITEOFF:IFC=1THEN50EL
SEP=P+(P>0):PLAY"V15L8N9":GOTO50
80 SPRITEOFF:IFC=15THENPLAY"V15L8N88":P=
P+1:RETURN50ELSEFORI=0TO15:PUTSPRITE0,,I
:BEEP:NEXT:P=0:RETURN50
90 PUTSPRITE0,(120+A(E),80+B(E)),15,7:R=
(R+1)MOD3:VDP(4)=H(R):RETURN
    
```

ファミリマから
のどこ

停戦になったら送ります

[N]~なぜこのボールは壁にはりついてるのかなどと考えるてください。世の中にはわからないことがたくさんあるのです。とにかくおもろいので遊んでください。現在湾岸戦争からヒントを得た1画面を作っています。いい動きをしているのですが、不運だと思われるので停戦になったら送ります。さて、『グルリン』をテストプレイしてくれた進くん、御婚約おめでとうございます。この場をお借りしてお祝いを述べさせていただきます。



スプライト座標

A(n)、B(n).....方向別プレイヤーの座標

C(n)、D(n).....方向別ボール移動増分

その他の変数

C.....ボールの色

E.....プレイヤーの方向

F.....ボールの方向

H(n)、R.....画面切り換え用
⇒背景のスクロール処理用

I、J、K.....ループ用

L.....レベル

M.....円表示用⇒背景作成用

P.....スコア

S.....スティック入力用

W.....待ち時間の長さ

Z.....座標計算用



10 まずは準備

●画面初期設定●変数型宣言●スプライトパターン定義

20 準備その2

●画面設定●背景作成●スプライト衝突時の割りこみ先指定

30 デモ

●配列宣言●方向別プレイヤー

座標設定●プレイヤー表示●ボール移動増分設定●方向更新

40 ゲーム開始

●レベルにより背景色設定●スコア初期化●待ち時間の長さ設定●効果音

50 ボールの色は?

●スコアゲージ表示●クリア時、定⇒クリアならレベル更新/行40へ飛ぶ●ボールの方向設定●ボールの色設定

60 ゲームメイン

●スティック入力●プレイヤーの方向計算●プレイヤー表示●ボール表示●時間待ち

70 さて判定は?

●スプライト衝突時の割りこみ許可●効果音●スプライト衝突時の割りこみ禁止●取れなかったボールの色判定⇒白ならスコア減算/効果音/行50へ飛ぶ

80 衝突

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●ボールの色判定⇒白なら効果音/スコア加算/行50へ飛ぶ●黒ならプレイヤー点滅/効果音/スコア設定/行50へ飛ぶ

90 プレイヤー表示サブ

●プレイヤー表示●背景のスクロール処理●もとの処理へもど



当選者
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者句「提督の決断」=北海道・城山宏紀・札幌市・大柳英之・新潟県・西村在道
②徳島県・池田哲二・大分県・上野一誠 ③「サークII」=神奈川県・村岡昇・静岡県・入内良正・愛知県・大崎尚
④「銀河英雄伝説II」=新潟県・山崎

⑤「ランペール」=山形県・鈴木勝哉
⑥「銀河英雄伝説II」=新潟県・山崎

RETORT OF SLIME

MSX MSX2/2+RAM8K BY 若林賢人

▶遊び方は43ページ

```
1 COLOR15,0,RND(-TIME):SCREEN1,1,0:WIDTH
15:KEYOFF:FORI=0TO36:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+MID$("3030283820305090606040478890081
00000002070A8F870000000000020F8702070A8F
870",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,204
2 FORI=384TO695:Q=VPEEK(I):VPOKEI,QORQ*2
:NEXT:C=2:T=0
3 PRINTSPC(90)"RETORT OF SLAEM"SPC(34)"L
EVEL"C-1:SPC(108+(C>10))STRING$(30,97)SP
C(60):X=100:W=155
4 L=INT(RND(1)*9+2):P=L*2:M=2:W=W-5
5 S=STICK(T):X=X+((S=7):(S=3))*3:J=I:I=S
TRIG(T):K=(I<J)*(S=0):L=L-1:IFL<1THENM=M
+1+(L=-1):W=W+(C+2)*(M=4)
6 PUTSPRITE1,(W,119),C,M:PUTSPRITE0,(X,1
19),7,K:IFW-X<9THENVPOKE6915,8:PLAY"S10M
707L16C":X=X-7-C+P*(M=4)ELSEIFW-X<17AND(
M=4ORM=2)ANDKTHENVPOKE6919,8:PLAY"S8M701
L16C":W=W+15+P-(M=4)*12
7 IFW>188THENC=C-(C<15):PUTSPRITE1,(W+5,
125),,2:PLAY"V1304CEDFEA":FORI=0TO500:NE
XT:GOTO3ELSEIFX>66THENIFL=-2THEN4ELSE5EL
SEPLAY"V1304GEFDEC":PUTSPRITE0,(54,125),
,1:FORI=0TO1:I=-1+(STICK(T)=1):NEXT:GOTO3
```

スプライト座標

W……スライムのX座標

X……人のX座標

その他の変数

C……スライムの色(-1してレベルとしても使用)

……ループ用/トリガー入力用

J……トリガーの状態保存用⇒トリガーの連続入力防止に使用

K……人の状態

L……スライムのパワーチャージカウンタ

M……スライムの状態

P……スライムの攻撃力

Q……太文字処理用

S……スティック入力用

T……入力機器指定用(0ならキーボード、1ならポット1のジョイスティック)

ムの座標初期化

④ スライム攻撃準備

●スライムの攻撃力設定●スライムの状態と座標更新

⑤ さあ攻撃だ!

●スティック入力受け付け●人の移動計算●トリガー入力受け付け⇒連続入力の防止もしている●スライムの攻撃判定⇒スライムのパワーチャージカウンタが0以下になったらスライムの状態と座標更新

⑥ 当たったか?

●スライムの表示●人の表示●スライムと人の衝突判定⇒衝突していれば人の色を赤くする/効果音/人の座標更新●衝突する寸でかつ人が攻撃しているかの判定⇒判定があればスライムの色を赤くする/効果音/スライムの座標更新

⑦ どっちが落ちた?

●スライムがガケから落ちたかの判定⇒落ちていればスライムの色(レベル)更新/スライムの表示/効果音/時間待ち/行3へ飛び●人がガケから落ちていないかの判定⇒落ちていなければスライムが攻撃したあとなら行4へ、攻撃するまえなら行5へ飛び●落ちていれば効果音/人の表示/ノブレイ(スティック入力)/行3へ飛び

① ② 初期設定

●画面初期設定(乱数初期化も行っている)●人とスライムのスプライトパターン定義●キャラクターの色設定●太文字処理●スライムの色初期化●入力機器の設定(T=1にするとジョイスティックで遊べる)

③ 画面表示

●ゲーム画面表示●人表示スライ

来るべき時が来た

【若林賢人】この5月号が出る4月8日とうとう高校3年になってしまいました。ついにかという来るべき時が来たといつか避けては通れぬ試験が目の前にど〜んと立っているのが感じられるようになりました。でもあと1回、高校生活最後のプログラムを作ろうと思います。もしかしたらこれが最後の作品になるかもしれません。なるべくならこれが最後にならないように努力します。



GREEN WALL

MSX MSX2/2+RAM8K BY 藤田茂幸

▶遊び方は43ページ

```
1 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINT A
-Z:WIDTH16:ES=CHR$(27)+"Y":FDRI=0TO20:SP
RITE$(I)=MID$( "♫エソロ・ヤム3qテU@S2+イフよく",I+
1,1):NEXT:X=131:Y=104:C=0:B=0:SPRITEON:B
EEP:PLAY"V15L4Q3L16CEGL2B"
2 FORI=10TO15:LOCATE7,I:PRINT" I I":NEXT:
PRINTES$)" " "ES$0" " "ES$#!C GREEN WALL
J":ONSPRITEGOSUB5
3 FORI=1TO20:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:Q=I
NT(RND(-TIME)*10)+1:H=C-(H>C)*(H-C):HB=B
-(HB>B)*(HB-B):PRINTES$USING"1$SC####:##"
:C:B:PRINTES$USING"2$HI####:##":H:HB
4 FORI=75TO129:PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSP
RITEQ,(124,I),12:PUTSPRITEQ+10,(124,204-I
),12:S=STICK(0):X=X-(S=7)*(X>124)+(S=3)
*(X<138):Y=Y-(S=1)*(Y>75)+(S=5)*(Y<129):
NEXT:C=C+105-Q*5:B=B+1:GOTO3
5 PRINTES$4$GAME OVER":PLAY"V15L64Q4BGC"
:FORI=0TO20:A=(A+1)MOD14:COLORA+2:NEXT:I
FSTRIG(0)<0THENSPRITEOFF:GOTO1ELSE5
```

スプライト座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

A……前景色切り換え用

B……よけた回数

C……得点

ES……エスケープシーケンス
用:CHR\$(27)+"Y"が入る

H……ハイスコア

HB……よけた回数の記録

I……ループ用

Q……壁のスプライト番号

S……スティック入力用

ンス設定●スプライトパターン
定義●変数設定●スプライト衝
突時の割りこみ許可●効果音

② 画面作成

●わくの表示●タイトル表示●
スプライト衝突時の割りこみ先
指定

③ スコア表示

●壁のスプライト消去●出現す
る壁の種類決定●ハイスコア・
記録更新●スコア・記録表示

④ グリーンウォール登場

●自機の表示●上からくる壁の
表示●下からくる壁の表示●ス
ティック入力●自機の座標更新
●スコア加算●行3へ飛ぶ

⑤ ゲームオーバー

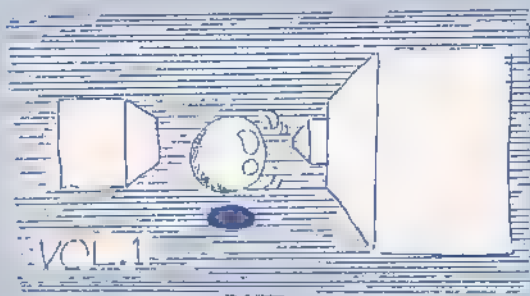
●メッセージ表示●効果音●前
景色を切り換える●リブレイ

① 初期設定

●画面初期設定●画面色設定●
変数型宣言●エスケープシーケ

私の時代がきた!?

【藤田茂幸】むっ、むっ、とうとう私の時代がきたようだ。これを読
んで、おもしろい。すばり「GREEN WALL」を打ちこみなさい。
おもしろい。や多分おもしろい……3分は遊べる……と思う。
それこそなぜこのゲームが採用されたのかよくはわからない。この
ゲームのためにMFファンの一部をつめていいのだろうか……。友人T(千葉
県立茂原農業高校1年組組34番松崎礼彦)も「このゲームを採用するなんて
世の中まちがっている//」と、校長(泉谷)の背後でわめいていた。ところで
いっしょに送ったゲーム「1円玉」のほうはどうなったんだ? ポンか?
残念賞か? とにかくこのゲームよりおもしろいはずなのに! 友人Tも
「なぜこっちのゲームも採用しないんだ? MFファンは世の中をなめてい
る//」と、はっすう(担任の蓮地)の耳元でつぶやいていた。まっなにはとも
あれ初投稿で採用! これからも編集部が採用させたいような作品を
投稿します。ではまた。



当選者
発表

●3月号ソフトプレゼント当選者◎「ビーチアップ8」=〈茨城県〉笠倉直樹(静岡県)沖田靖弘(兵庫県)矢中栄智 ◎「ピンクソックス4」=〈静岡県〉新
庄亨(新潟県)石丘広幸(埼玉県)真下好「メイキング・オブ・ファンタム」のビデオ=〈神奈川県〉白石肇亮、酒井太良(愛知県)栗守雄(三重県)堀一(鹿
児島県)井上賢一郎

TANK BATTLE

MSX2/2+VRAM64K BY MO-

▶遊び方は44ページ

```

10 CLEAR200:SCREEN5,1:DEFUSR=144:OPEN"GRP:
  "AS#1:DEFINTA-Z:X=RND(-TIME):DIMP(15),
  Q(15),T(15),H(15):FORI=0TO15:READP(I),Q(
  I),T(I),H(I):NEXT:GOSUB250:COLOR=(8,4,3,
  0)
20 COLOR15,0,0:SETPAGE,1:LINE(0,0)-(255,
  211),8,BF:FORI=0TO100:PSET(INT(RND(1)*25
  5),INT(RND(1)*110)),11:NEXT:COPY(0,0)-(2
  55,110)TO(0,105):SETPAGE,0
30 LINE(0,0)-(255,211),12,BF:X(0)=0:Y(0)
  =0:D(0)=4:W(0)=4:V(0)=5:F(0)=0:X(1)=240:
  Y(1)=195:D(1)=12:W(1)=12:V(1)=5:F(1)=0
40 LINE(42,52)-(222,80),8,BF:LINE(40,50)
  -(220,78),4,BF:FORI=0TO1:PRESET(50+I,60)
  ,TPSET:PRINT#1,"T A N K   B A T T L E":P
  RESET(60+I,90),TPSET:PRINT#1,"1 9 9 1
  MO-SOFT":PRESET(70+I,150),TPSET:PRINT#
  1,"Push Space Key":NEXT
50 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
60 SOUND7,28:PLAY"O4","O3","O3":AS="S0M5
  000T130L16CCCCDEFFDFEFCR8":PLAY AS+"L805
  C",AS+"L804C","T130L16S0CCCCCCCCCCCCCR8C
  "
70 IFPLAY(0)THEN70ELSECOPY(0,0)-(255,211
  ),1TO(0,0),0:FORI=0TO1999:NEXT
80 SOUND7,156:SOUND0,255:SOUND1,255:SOUN
  D2,155:SOUND3,255:SOUND4,255:SOUND5,255:
  SOUND6,55:SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND10,16
  :SOUND13,0:SOUND11,0
90 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS>1ANDS<5THEND
  (I)=D(I)+1+(D(I)=15)*16:W(I)=W(I)+1+(W(I)
  )=15)*16
100 IFS>5THEND(I)=D(I)-1-(D(I)=0)*16:W(I)
  =W(I)-1-(W(I)=0)*16
110 IFS=1ORS=2ORS=8THENW(I)=W(I)-1:IFW(I)
  )=-1THENW(I)=15
120 IFS>3ANDS<7THENW(I)=W(I)+1:IFW(I)=16
  THENW(I)=0
130 IFSTRIG(I)THENIFF(I)=0THENF(I)=1:TX(
  I)=X(I):TY(I)=Y(I):C(I)=0:XZ(I)=P(W(I))*
  2:YZ(I)=Q(W(I))*2:SOUND6,50:SOUND12,50:S
  OUND13,0
140 IFF(I)THEN180
150 X(I)=X(I)+P(D(I)):Y(I)=Y(I)+Q(D(I)):
  IFX(I)<10RX(I)>240THENX(I)=X(I)-P(D(I))
160 IFY(I)<10RY(I)>194THENY(I)=Y(I)-Q(D(
  I))
170 PUTSPRITE 1+I*3,{X(I),Y(I)},12-I*6,T
  (D(I)):PUTSPRITEI*3,{X(I),Y(I)},3+I*6,H(
  W(I)):NEXT:GOTO90
180 TX(I)=TX(I)+XZ(I):TY(I)=TY(I)+YZ(I):
  C(I)=C(I)+1:IFC(I)=15THENF(I)=0:PUTSPRIT
  E2+I*3,{TX(I),TY(I)},10,0:SOUND6,200:SOU
  ND12,20:PUTSPRITE2+I*3,{TX(I),TY(I)},8,1
  :FORJ=1TO5:SOUND13,0:CIRCLE(TX(I)+6,TY(I)
  )+6),J,1:NEXT:PUTSPRITE2+I*3,{0,217}:GOT
  O150

```

```

190 IFTX(I)<0ORTX(I)>246THENXZ(I)=-XZ(I)
  ELSEIFTY(I)<0ORTY(I)>202THENYZ(I)=-YZ(I)
200 PLTSPRITE2+I*3,{TX(I),TY(I)},15-I*11
  ,0:IFTX(I)>X(1-I)-6ANDTX(I)<X(1-I)+6ANDT
  Y(I)>Y(1-I)-6ANDTY(I)<Y(1-I)+6THEN210ELS
  E150
210 COLOR=(8,7,7,7):SOUND6,255:SOUND12,1
  50:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):PUTSPRITE2+
  I*3,0:F(I)=0:V(1-I)=V(1-I)-1:IFV(1-I)>0
  THEN150
220 FORK=0TO19:COLOR=(8,7,7,7):SOUND12,2
  0:SOUND13,0:COLOR=(8,4,3,0):FORJ=1TO2:PL
  TSPRITE(1-I)*3,{X(1-I),Y(1-I)},RND(1)*15
  ,J:NEXT:NEXT
230 FORK=1+I*2TO4+I*2:FORJ=0TO9:LINE(64-
  J,90-J)-(186+J,90+J),K,BF:NEXT:NEXT:PRESE
  T(62,86),TPSET:PRINT#1,"* Player":I+1;
  "win *":A=USR(0):PLAY"T120S0M700004L8CCD
  FR4L4B","T120S003L8EEFAR4L405D"
240 IFPLAY(0)THEN240ELSEFORI=0TO1:I=-STR
  IG(0)-STRIG(1):NEXT:FORI=0TO5:PUTSPRITEI
  ,(0,217):NEXT:GOTO30
250 FORI=0TO20:FORJ=0TO7:READA$:B$=B$+CH
  R$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(I)=B$:B$="
  ":NEXT:FORI=13TO19:FORJ=0TO7:B$=B$+MID$(
  SPRITE$(I),8-J,1):NEXT:SPRITE$(I+8)=B$:B
  $="":NEXT:RETURN
260 DATA 0,-4,4,16,1,-3,5,17,2,-2,6,18,3
  ,-1,7,19,4,0,8,20,3,1,9,27,2,2,10,26,1,3
  ,11,25,0,4,4,24,-1,3,5,23,-2,2,6,22,-3,1
  ,7,21,-4,0,8,12,-3,-1,9,13,-2,-2,10,14,-
  1,-3,11,15
270 DATA 00,00,00,18,18,00,00,00,72,AD,B
  5,C6,AC,CA,B6,5C
280 DATA 3C,66,4B,75,59,AB,D6,3C,3C,7E,E
  7,DB,DB,E7,7E,3C
290 DATA 00,3C,3C,3C,3C,3C,3C,00,00,18,1
  E,1E,3C,3C,0C,00
300 DATA 00,08,1C,3E,7C,38,10,00,00,0C,7
  C,7E,3E,30,00,00
310 DATA 00,00,7E,7E,7E,7E,00,00,00,30,3
  E,7E,7C,0C,00,00
320 DATA 00,10,38,7C,3E,1C,08,00,00,0C,3
  C,3C,1E,1E,18,00
330 DATA 00,00,00,F8,F8,00,00,00,00,00,6
  0,78,18,00,00,00
340 DATA 00,20,70,38,18,00,00,00,00,30,3
  0,18,18,00,00,00
350 DATA 18,18,18,18,18,00,00,00,00,0C,0
  C,18,18,00,00,00
360 DATA 00,04,0E,1C,18,00,00,00,00,00,0
  6,1E,18,00,00,00
370 DATA 00,00,00,1F,1F,00,00,00

```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各プレイヤーの戦車の座標

P(n)、Q(n)……各戦車の移動増分

TX(n)、TY(n)……各戦車から発射された弾の座標

XZ(n)、YZ(n)……各弾の移動増分

その他の変数

A……LSR関数呼び出し用

A\$, B\$……データ設定用

C(n)……各弾の飛距離

D(n)……各戦車の向き

F(n)……弾フラグ

H(n)……砲塔の方向別スプライトパターン番号

I、J、K……レベル用

S……スティック入力用

T(n)……戦車の方向別スプライトパターン番号

V(n)……各戦車の残り耐久力

W(n)……各戦車の砲塔の向き

X……乱数初期化用

10~20 初期設定

30 変数設定

40~50 タイトル

60 効果音

70 ゲーム画面表示

80 PSGレジスタ設定

90~100 戦車旋回計算

10~120 砲塔旋回計算

130 発砲判定

140 弾が移動中かの判定

150~160 戦車移動計算

170 戦車表示

180~200 弾移動計算・表示/命中判定

210 弾命中/ゲームオーバー判定

220 爆発

230 勝者表示

240 リプレイ

250 スプライトパターン定義

260 戦車の移動増分などのデータ(行10で読みこみ)

270~370 スプライトパターンデータ(行250で読みこみ)

本気でやらないでください

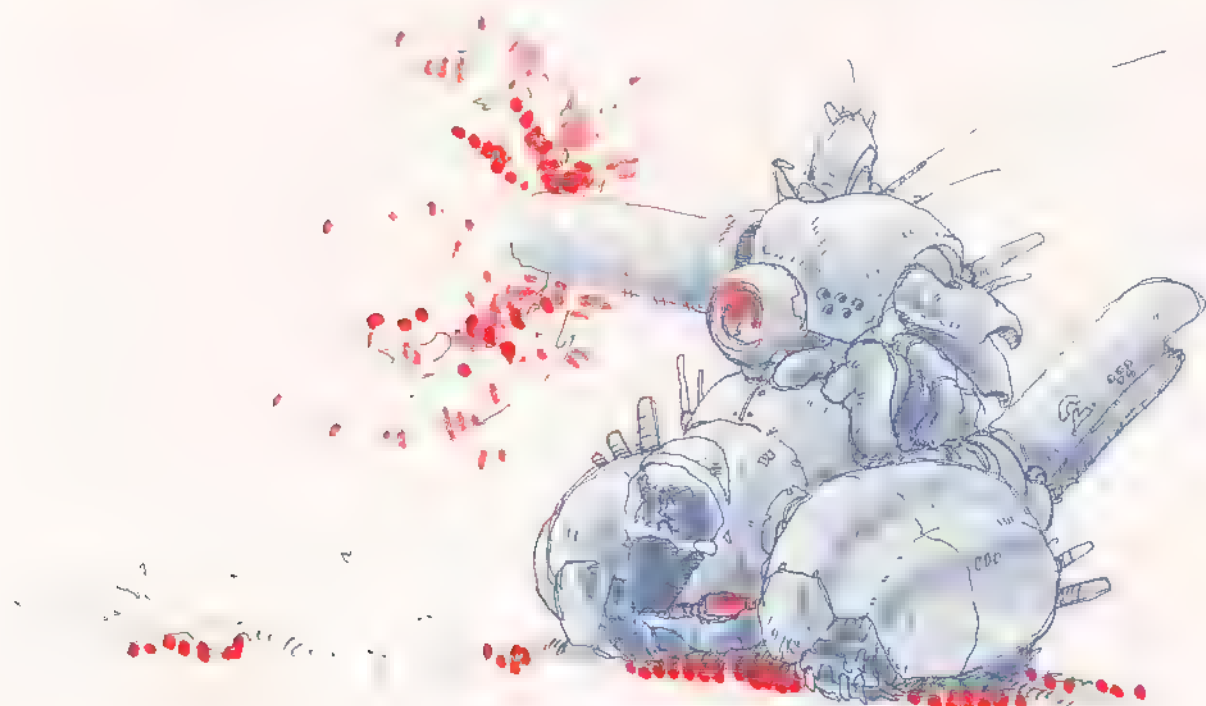


【MO】「あ、この
勝ちは……と驚つノ
アれかざります。屋
はかんてん。対できる
なつた。アもあまの
景でやらないで。だ
ゆか。な。でも私は死
なまじいね。それ
と「あまの母」
の「ロク」を
まじ。よき。うて
兄弟です。そ。成元。ま
ちえん。完成。うて
つます。つ。即ち。な
ごま。ごくたき。ね。
て。

プログラム確認用データ

使い方は8/

10>0g52	20>nif2	30>sow1	40>2Jj4
50>eg80	60>8al1	70>MBP0	80>dov0
90>LD71	100>L4Y0	110>I400	120>BJH0
130>W6j1	140>M210	150>0bx0	160>LiD0
170>cHu0	180>dVQ6	190>5cu0	200>EBK2
210>cFe1	220>Lqa1	230>c524	240>USj0
250>LI53	260>Oeu2	270>jGI0	280>a3J0
290>0gH0	300>UEH0	310>UOH0	320>SUH0
330>3RG0	340>UFG0	350>NYG0	360>SSG0
370>PP40			





潜水艦ゲーム

MSX2/2+VRAM64K BY 江頭務

▶遊び方は45ページ

```
10 REM THE SUBMARINE GAME 1991-2-1 BY TS
UTOMU EGASHIRA
20 COLOR 15,1,1:SCREEN 5,1,0
30 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
40 CIRCLE(130,110),120,15,,,65
50 PAINT(130,110),6,15
60 CIRCLE(130,110),110,11,,,65
70 LINE (20,110)-(240,110),11
80 PAINT(130,100),15,11
90 PAINT(130,120),5,11
100 LINE(5,0)-(55,30),7,BF
110 LINE(205,0)-(255,30),7,BF
120 LINE(130,40)-(130,179),1
130 PRESET(76,10):PRINT #1,"SUBMARINE GA
ME"
140 COLOR 1,7
150 PRESET(14,10):PRINT #1,"SHIP"
160 PRESET(210,10):PRINT #1,"SCORE"
170 FOR T=1 TO 4:AS$=""
180 FOR K=1 TO 8
190 READ BS:AS$=AS$+CHR$(VAL("&H"+BS))
200 NEXT K
210 SPRITE $(T)=AS$
220 NEXT T
230 DATA A5,42,A5,5A,3C,5A,3C,18
240 DATA 00,00,18,3C,24,FF,7E,3C
250 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80
260 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01
270 SH=1:SC=0
280 PRESET(226,20):PRINT #1,"0"
290 ON SPRITE GOSUB 640
300 ON STRIG GOSUB 580
310 TF=0:BK=0:N=0
320 IF SH-SC>10 THEN 790
330 PRESET(14,20):PRINT #1,SH
340 SH=SH+1
350 S=RND(-TIME)*4.5+1:D=RND(-TIME)
360 A=20:B=225:C=S:T=2:Y2=97:Y3=0:Y4=0
370 IF D>.5 THEN A=225:B=20:C=-S
380 SPRITE ON:STRIG(0) ON
390 FOR X2=A TO B STEP C
400 IF BK=1 THEN 510
410 IF BK=0 THEN PUT SPRITE 2,(X2,Y2),1,
2
420 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
430 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
440 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
450 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
460 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
470 N=N+1
480 IF TF=0 AND BK=0 AND (N MOD 8)=1 THE
N PLAY"L805B"
490 NEXT X2:STRIG(0) OFF
500 PUT SPRITE 2,(X2,217),1,2
510 FOR I=1 TO 50
520 IF TF=1 THEN X3=X3+T:Y3=Y3-T:X4=X4-T
:Y4=Y4-T
530 IF Y3<110 THEN TF=0:PUT SPRITE 3,(12
0,217),0,3
540 IF Y4<110 THEN PUT SPRITE 4,(140,217
),0,4
550 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 3,(X3,Y3),15
,3
560 IF TF=1 THEN PUT SPRITE 4,(X4,Y4),15
,4
570 NEXT I:GOTO 310
580 STRIG(0) OFF:TF=1:X3=73:Y3=150:X4=17
2:Y4=150
590 SOUND 2,0:SOUND 3,0
600 SOUND 6,3:SOUND 7,46
610 SOUND 9,16:SOUND 11,54
620 SOUND 12,159:SOUND 13,0
630 RETURN
640 SPRITE OFF:SC=SC+1:TF=0:BK=1
650 PUT SPRITE 3,(122,217),0,3
660 PUT SPRITE 4,(131,217),0,4
670 PUT SPRITE 1,(122,97),6,1
680 SOUND 2,0:SOUND 3,0
690 SOUND 6,30:SOUND 7,46
700 SOUND 9,16:SOUND 11,27
710 SOUND 12,79:SOUND 13,0
720 FOR I=1 TO 500:NEXT I
730 PUT SPRITE 2,(122,217),0,2
740 FOR I=1 TO 500:NEXT I
750 PUT SPRITE 1,(126,217),0,1
760 PRESET(218,20):PRINT #1,SC
770 RETURN
780 SOUND 2,0:SOUND 3,0
790 SOUND 6,60:SOUND 7,46
800 SOUND 9,16:SOUND 11,54
810 SOUND 12,159:SOUND 13,0
820 PAINT(130,180),9,11
830 COLOR 1,9:PRESET(96,90):PRINT #1,"GA
ME OVER"
840 PRESET(75,130):PRINT #1,"あなた の せんすいが
ん は"
850 PRESET(87,150):PRINT #1,"ひきまは さいました
!"
860 FOR I=1 TO 2500:NEXT I:COLOR 15,1,1:
END
```


▶遊び方は45ページ

70

- 30 メッセージ設定
40 ゲーム画面作成
50 ゲームオパ判定
60~70 爆撃機移動計算/ミサイル発射判定
80 ミサイル落下判定/鳥表示/鳥移動計算
90 ラウンドクリア判定
100 爆撃機・ミサイル表示
110 ミサイル移動計算/ミサイル命中判定
120 パイプ消去
130~150 エンディング
160 スコア表示サブ
70~180 エンディングサブ(鳥表示/BGM演奏)

プログラム確認用データ

10>BMH6	20>Sun7	30>aMr1	40>eTi6
50>2Lr3	60>hQ80	70>EFK1	80>jjG2
90>DBL4	100>VYZ1	110>44T1	120>qGk1
130>Y8e0	140>d9u4	150>VHn1	160>fsg0
170>kbt1	180>ZRE0		

CRACKS

MSX MSX2/2+ RAM 8K BY 塚原修

▶遊び方は47ページ

このプログラムの行1にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1、CHR\$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
10 SCREEN1,1:WIDTH8:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
IMM(9,13):FORL=0TO320STEP64:RESTORE320:F
ORV=768TO799:READA:VPOKEV+L,255-A:NEXTV,
20 FORI=8204TO8208:READA:VPOKEI,A:NEXT
30 C$=CHR$(31)+STRING$(2,29):FORI=0TO4
40 READA,B$:BLS(I)=A$+C$+B$:NEXT
50 SPRITES(0)=CHR$(254)+"■"+CHR$(12
7):FORBC=1TO4:READC:C(BC)=C:NEXT
60 CLS:FORV=0TO13:FORX=0TO9:M(X,Y)=0:NEX
TX,Y:P=0:WA=200
70 LOCATE0,7:FORV=1TO6:FORX=1TO4:PRINTB
L$(0)+CHR$(30):NEXTX:PRINT:NEXTY
80 X=INT(RND(-TIME)*4+3):Y=4
90 C=INT(RND(-TIME)*4+1)
100 S=STICK(0):X=X+(S=3)*(X<5)-(S=7)*(X
>4)
110 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
120 IFM(X,Y)=0THEN170
130 Y=Y+1:FORU=0TOWA:NEXT
140 PUTSPRITE0,(X*16+46,Y*16-10),C(C),0
150 IFY>9THENLOCATE0,4:PLAY"SI301C4":PR
INT"GAMEOVER":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
:GOTO60
160 IFM(X,Y)=0THEN170ELSE100
170 PUTSPRITE0,(0,209):M(X,Y)=C
180 PLAY"V15M150S0T12008C":B=0
190 FORI=0TO3:X(I)=0:Y(I)=0:NEXT
200 LOCATE(X-3)*2,(Y-4)*2+7:PRINTBL$(C);
```

```
210 F=0:F(0)=0:FORK=X-3TOX+2:IFM(K,Y)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(0)=K:Y(
0)=Y:IFM(K+1,Y)=CTHENF(0)=1ELSELSENEXT
220 F=0:F(1)=0:FORK=Y-3TOY+2:IFM(X,K)<>C
THENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(1)=X:Y(
1)=K:IFM(X,K+1)=CTHENF(1)=1:IFM(X,K+2)=C
THENF(1)=2ELSELSELSENEXT
230 F=0:F(2)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y+K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(2)=X+K
:Y(2)=Y+K:IFM(X+K+1,Y+K+1)=CTHENF(2)=1EL
SELSENEXT
240 F=0:F(3)=0:FORK=-3TO2:IFM(X+K,Y-K)<>
CTHENF=0:NEXTELSEF=F+1:IFF=3THENX(3)=X+K
:Y(3)=Y-K:IFM(X+K+1,Y-K-1)=CTHENF(3)=1EL
SELSENEXT
250 IFX(0)<>0THENFORL=X(0)-2TOX(0)+F(0):
M(L,Y(0))=0:LOCATE(L-3)*2,(Y(0)-4)*2+7:P
RINTBL$(0):NEXT:P=P+12+4*F(0):B=1
260 IFX(1)<>0THENFORL=Y(1)-2TOY(1)+F(1):
M(X(1),L)=0:LOCATE(X(1)-3)*2,(L-4)*2+7:P
RINTBL$(0):NEXT:P=P+9+3*F(1):B=1
270 IFX(2)<>0THENFORL=-2TOF(2):M(X(2)+L,
Y(2)+L)=0:LOCATE(X(2)+L-3)*2,(Y(2)+L-4)*
2+7:PRINTBL$(0):NEXT:P=P+15+5*F(2):B=1
280 IFX(3)<>0THENFORL=-2TOF(3):M(X(3)+L,
Y(3)-L)=0:LOCATE(X(3)+L-3)*2,(Y(3)-L-4)*
2+7:PRINTBL$(0):NEXT:P=P+15+5*F(3):B=1
290 IFB=1THENPLAY"L6407CDE":WA=WA-10
300 LOCATE0,2:PRINTUSING"SCORE###":P
310 FORU=0TO150:NEXT:GOTO80
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,7,9,17,9,49,65,
65,129,13,2,0,0,5,10,16,255,65,65,33,33,
3,1,1,255,150,84,60,184,214,``,``,hi,jk,
pq,rs,xy,z(,♣,♠,5,3,11,13
```

スプライト座標

X、Y……移動中のブロックの位置

テキスト座標

X(n)、Y(n)……3つ以上の並びの起点(nは並びの方向で

0~3の範囲)

その他の変数

A、A\$、B\$……データ読みこみ用

B……3つ以上並んでいれば1、並んでいなければ0

BC、I、K、L、U、V……ループ用

BL\$(n)……ブロック表示用

文字列(0:床、1:青、2:緑、3:クリーム色、4:赤紫)

C……移動中のブロックの種類
データ読みこみ用

C\$……ブロック表示用文字列
作成用

C(n)……ブロックの色

F……並んだ数のカウンタ

F(n)……並んだ数-3(nは配列Xと同じ)

M(n,m)……仮想VRAM(nは0~9,mは0~13)→ゲームノードはnが3~6,mが4~9。他の部分は3つ並んだが調べるとき、添字の範囲に収めるためにある

P……スロー

S……スティック入力用

WA……待ち時間の長さ→全体の速度調整用

プログラム解説

10~50 プログラム初期化

10 画面初期化/配列宣言/
キャラクタパターン定義

20 キャラクタの色設定

30~40 ブロック表示用文字
列作成

50 スプライトパターン定義

60~70 ゲーム初期化

60 画面クリア/変数初期化

70 床の表示

80~90 次のブロックの設定

100~160 メイン処理

100~110 ブロックの横移動

120 落下判定

130~140 縦移動/時間待ち

150 ゲームオーバー判定処理

60 落下判定

170~300 ブロックを置く処理

170~200 キャラクタによる
ブロック表示/並び判定の準
備

210~240 3つ以上並んだか
の判定

250~280 並んだブロックの
消去とスコア加算

290 並んだときの効果音と
待ち時間用変数更新

300 スコア表示

310 時間待ち

320 キャラクタのパターンと
色、ブロック表示用文字列、ブ
ロックの色データ(行10~20、
40~50で読みこみ)



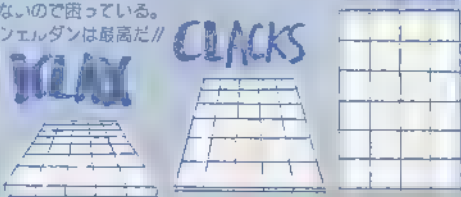
行60の終わりの200を大きく
すると、全体の速度を遅くする
ことができる。

プログラマカデ

88でもこのゲームを作った

【増原修】プログラムボンネットN.O. 13はもう出ない
のですか。88でもこのゲームを作ったけど送る
ことがないので困っている。

「エンタール」は最高だ!!



プログラム解説用

10>Vw51	20>bL40	30>QV70	40>gY70
50>6Tb0	60>6nL0	70>gnN0	80>an60
90>Ch40	100>wAN0	110>FG70	120>PH20
130>0e30	140>FG70	150>9D00	160>Gh30
170>FI40	180>7M50	190>X260	200>D280
210>sn01	220>gMk2	230>vnV2	240>svV2
250>R6f1	260>uCf1	270>boV1	280>fuv1
290>Bm70	300>SQ30	310>SH20	320>QC52

遠浅の海の戦い

MAX2/2+VRAM64K BY MO-

▶遊び方は48ページ

```
10 CLEAR300:MAXFILES=2:DEFINT A-Z:SCREEN1
:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH32:SCREEN5,2,0:
DEFUSR=&H156:DEFUSR1=&H41:DEFUSR2=&H44:A
=USR1(0)
```

```
20 ONERRORGOTO1190:DIM X(1,3),Y(1,3),XZ(
8),YZ(8),M(1,3),A(1,3),D(1,3),W(1,3),R(1
,3),SS(1,3),M1(3),A1(3),D1(3),R1(3),W1(3
),B(3),DW(1,3),C(1)
```

```
30 RESTORE1490:FORI=0TO8:READXZ(I),YZ(I)
:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:READNAS(I,J),M
(I,J),A(I,J),D(I,J),R(I,J),W(I,J):NEXT:N
EXT
```

```
40 OPEN"GRP:"AS#1:FORI=3TO1STEP-1:SETPAG
E1,I:CLS:NEXT:GOSUB1260:FORI=0TO1:PRESET
(108+I,170),TPSET:PRINT#1,"ほうきき":PRESE
T(104+I,185),TPSET:PRINT#1,"しゅうりょう":NEX
T
```

```
50 FOR I=0 TO 239 STEP 14:COPY(0,0)-(15
,16),1 TO (I,20),1,TPSET:NEXT:FOR I=7 TO
239 STEP 14:COPY(0,0)-(15,16),1TO(I,31)
,1,TPSET:NEXT:LINE(0,0)-(255,161),12,BF:
FORJ=2TO0STEP-1:FORI=0TO132STEP22:COPY(0
,20)-(255,47),1TO(J,I+J),0,TPSET:NEXT:NE
XT
```

```
60 FORI=0TO2:LINE(100-I,165-I)-(156-I,19
8-I),11,B:NEXT:COPY(0,0)-(255,211),0TO(0
,0),1
```

```
70 GOTO730
```

```
80 SCREEN5,2:A=USR1(0):RESTORE1590:FORI=
0TO1:FORJ=0TO3:READX(I,J),Y(I,J),SS(I,J)
:NEXT:NEXT:COLOR=(12,0,0,4):GOSUB1280:CO
PY(0,0)-(255,211),1TO(0,0),0:FORI=0TO24
:X=40+RND(1)*146:Y=5+RND(1)*150:PAINT(X,
Y),5,7:NEXT:X=RND(-TIME)
```

```
90 P=0:G=0:PP=1:TU=50:FORI=0TO1:FORJ=0TO
3:PUTSPRITEI*4+J+1,(X(I,J),Y(I,J)),14-I*
11,I:DW(I,J)=D(I,J):NEXT:FF(I)=0:NEXT:A=
USR2(0)
```

```
100 'MAIN *****
110 PLAY"50M20000L1604EDEDEDEDEDEGB","S0L1
60ZCDCDCDCDEDC"
```

```
120 IFP=0THENN=INT(RND(1)*5)+1:PRESET(10
6,202):PRINT#1,USING"ターフ:##":51-TU
```

```
130 C(0)=14-P*11:C(1)=8:FORI=0TO1:LINE(
10+I*158,165)-STEP(85,46),0,BF:NEXT:IFD(
P,G)<1THEN240
```

```
140 X=X(P,G):Y=Y(P,G):M=M(P,G)+(N>3ANDW(
P,G)<50):X(P,G)=-1:GOSUB510
```

```
150 IFM=0ORSTRIG(P)THENX(P,G)=X:Y(P,G)=Y
:GOTO270
```

```
160 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5T
HEN150
```

```
170 X=X+XZ(S):Y=Y+YZ(S):M=M-1:F=0:FORI=0
TO1:FORJ=0TO3:IFX=X(I,J)ANDY=Y(I,J)THENF
=1
```

```
180 NEXT:NEXT:IFPOINT(X+4,Y+4)<>4ORF=1TH
ENX=X-XZ(S):Y=Y-YZ(S):M=M+1
```

```
190 SS(P,G)=S:GOSUB560
```

```
200 PJTSPRITEP*4+G+1,(X,Y),P:GOSUB690
```

```
210 IF STICK(P)=S THEN 210
```

```

220 GOTO 150
230 PUTSPRITE0,(0,212):GOSUB620:BEEP:PLA
Y"S0M900003L16G.R16CEG","S0L1604B.R16EGB
":PUTSPRITEP*4+G+1,14-P*11
240 IFPLAY(0)THEN240
250 IFFF(PP)=4THEN650
260 G=G+1:IFG<4THEN130ELSEG=0:SWAPP,PP:B
EEP:TU=TU+(P=0):IFTU>0THEN110ELSE660
270 'END or ATTACK *****
280 BEEP:YY=168:GOSUB620:PLAY"S0M700004L
16DFA","S0Q5L16CEG"
290 IFSTRIG(P)ORSTICK(P)<>0THEN290
300 S=STICK(P):GOSUB690:IFSTRIG(P)THEN33
0ELSEIFNOT(S=1ORS=5)THEN300
310 GOSUB620:IFS=1THENYY=168ELSEYY=183
320 GOSUB620:GOTO300
330 FORI=0TO1:I=1+STRIG(P):NEXT:IFY=168
THEN360ELSE230
340 GOTO300
350 'ATTACK *****
360 TI=0:PLAY"O6S0M5000L8AC":FORI=0TO999
:NEXT
370 S=STICK(P):GOSUB690:IFS=0ORS=1ORS=5T
HEN370
380 IFS=SS(P,G)ORS=SS(P,G)-4ORS=SS(P,G)+
4THENK=(A(P,G)/2+10/N-(TI<3)*(10-N))/3+I
NT(RND(1)*5)ELSEK=(A(P,G)+10/N-(TI<3)*(1
0-N))/3+INT(RND(1)*4)
390 TX=X+XZ(S):TY=Y+YZ(S):R=R(P,G)-1:F1=
9:F2=9:GOSUB600
400 PUTSPRITE0,(TX,TY),1,4:FORI=0TO1:FOR
J=0TO3:IFX(I,J)=TXANDY(I,J)=TYANDD(I,J)>
0THENF1=I:F2=J
410 NEXT:NEXT:IFF1=9THENR=R-1:TI=TI+1:IF
R=-1THENGOSUB710:GOTO230ELSEIFTX<0ORTX>2
55ORTY<0ORTY>143THEN230ELSETX=TX+XZ(S):T
Y=TY+YZ(S):GOTO400
420 GOSUB440:GOTO230
430 'HIT? *****
440 HS="11111111"+STRING$(((100+(TI*N)/5
)-W(P,G))/2,48):IF(MID$(HS,INT(RND(1)*(L
EN(HS)-1))+1,1))="1"THENGOSUB470ELSEGOSU
B710
450 RETURN
460 'BOM *****
470 GOSUB610:FORI=0TO10:FORJ=2TO3:FORW=0
TO99:NEXT:PUTSPRITE0,(X(F1,F2)+(J-2),Y(F
1,F2)-J),J+7,J:COLOR=(12,7,3,0):COLOR=(1
2,0,0,4):NEXT:NEXT:D(F1,F2)=D(F1,F2)-K
480 IFD(F1,F2)>0THENRETURN
490 PUTSPRITEF1*4+F2+1,(X(F1,F2),Y(F1,F2
)),1,7:COLOR9:PRESET(10+P*168,165):PRINT
#1,NA$(F1,F2):PRESET(40+P*168,180):PRINT
#1,"ケキチン":GOSUB610:PRESET(10+P*158,200)
:COLOR7:PRINT#1,"push key":FORW=0TO1:W=-
STRIG(P):NEXT:FF(F1)=FF(F1)+1:RETURN
500 'DATA PRINT *****
510 COLOR 7:PRESET(10+PP*158,165):PRINT
#1,NA$(P,G)
520 COLOR 2:PRESET(PP*158+65,190):PRINT
#1,USING"W:##":W(P,G)
530 COLOR 3:PRESET(10+PP*158,190):PRINT
#1,JSING"A:##":A(P,G)
540 COLOR 5:PRESET(10+PP*158,200):PRINT
#1,USING"D:##":D(P,G)

```

```

550 COLOR 9:PRESET(PP*158+65,180):PRINT
#1,JSING"R:##":R(P,G)
560 COLOR10:PRESET(PP*158+65,200):PRINT
#1,"*:":Z=VAL(MID$( " 630 630",SS(P,G)
,1)):LINE(PP*158+84,201+Z)-(PP*158+90,20
7-Z),10
570 COLOR 15:PRESET(10+PP*158,180):PRIN
T#1,USING"M:##":M
580 RETURN
590 'SOUND *****
600 SOUND8,16:SOUND6,31:SOUND7,17:SOUND1
2,50:SOUND13,0:RETURN
610 SOUND2,42:SOUND9,0:SOUND12,255:SOUND
13,0:RETURN
620 'SELECT SUB *****
630 LINE(102,YY)-(152,YY+10),15,BF,XOR:R
ETURN
640 'GAME OVER *****
650 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:FORI=0TO4
9:GOSUB600:GOSUB610:NEXT:COLOR7:PRESET(6
0,170):PRINT#1,"Player ":P+1"/ シェアリ!":G
OTO670
660 LINE(0,161)-(255,211),0,BF:COLOR3:PR
ESET(44,170):PRINT#1,"ひ き わ け て あ
る":FORJ=0TO2:FORI=15TO4STEP-1:PLAY"O8L16
V=I:C","O6L16V=I:E","O7L16V=I:G":NEXT:NE
XT:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT
670 COLOR3:PRESET(77,195):PRINT#1,"Push
space":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ORSTRIG(1))
:NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:D(I,J)=DW(I,J)
:NEXT:NEXT:GOTO 730
680 'フネツメツ *****
690 PUTSPRITEP*4+G+1,C(0):SWAPC(0),C(1)
:RETURN
700 'ミスハシラ *****
710 GOSUB600:FORI=0TO40:FORJ=0TO1:PUTSPR
ITE0,(TX+1,TY-5),7+J*8,J+5:NEXT:NEXT:RET
URN
720 'MENU *****
730 SCREEN1,1:COLOR15:X=RND(-TIME):PRINT
SPC(72)"[とおさの うめ だかい]"SPC(113)"1 ...
GAME START"SPC(80)"2 ... EDIT"SPC(86)"3
... LOAD"SPC(86)"4 ... END"SPC(118)"こうく
き せんたくしてたいさい":A=USR(0)
740 A$=INPUT$(1):A=VAL(A$):IFA<1ORA>4THE
N740ELSEONAGOTO760,790,1080,1130
750 'GAME START *****
760 CLS:PRINTSPC(72)"[ GAME START ]"SPC(
113)"かいいき してたいさい"SPC(113)"かいいき(1-30
000)="":A=USR(0)
770 LINEINPUTA$:A=VAL(A$):IFA<1ORA>30000
THEN730ELSEX=RND(-A-9999):GOTO80
780 'EDIT *****
790 CLS:PRINTSPC(12)"[ EDIT ]"SPC(47)"PL
AYER=(1 or 2/ex it=3)":A=USR(0)
800 A$=INPUT$(1):P=VAL(A$)-1:IFP=2THEN73
0ELSEIFP<0ORP>1THEN790
810 PRINTA$:RESTORE1600:FORJ=0TO3:READM1
(J),A1(J),D1(J),R1(J),W1(J)
820 B(J)=60-(M(P,J)-M1(J))*10-A(P,J)+A1(
J)-D(P,J)+D1(J)-(R(P,J)-R1(J))*5-W(P,J)+
W1(J):NEXT
830 PRINTSPC(68)"かんめい の せうりよく(10もしもない)"
SPC(32):FORI=0TO3

```



```

840 LOCATE0,7+I:PRINTMID$("せんかん しゅうれん
      せんかん しゅうれん くちかん ",I*8+1,8);"=":NAS(P
,I);:LOCATE10,7+I:LINEINPUTNAS(P,I):IFLEN(NAS(P,I))>10ORNAS(P,I)=""THENLOCATE0,7
+I:PRINTSPC(32):GOTO840ELSENEXT
850 CLS:GOSUB1150:PRINTSPC(40)"さってい = RE
TJRN"
860 X=0:Y=0:AS="":SPRITES(0)=CHR$(255):P
UTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),10:A=LSR(0)
870 S=STICK(0):G=STRIG(0):AS=INKEY$:IFS=
0ANDG=0ANDAS=""THEN870
880 X=X+(S=3)*(X<4)-(S=7)*(X>0):Y=Y-G-(G
*(Y=3)*4):PUTSPRITE0,(94+X*24,31+Y*16),1
0:IFS=1ORS=5THENONX+1GOSUB970,990,1010,1
030,1050:LOCATE12+X*3,3+Y*2:PRINTUSING"#
#";A:LOCATE27,3+Y*2:PRINTUSING"#";B(Y)
890 IFSTRIG(0)THEN890ELSEIFAS<>CHR$(13)T
HEN870
900 LOCATE 0,20:PRINT"SAVE しますか? (Y/N)":
A=LSR(0)
910 AS=INPUT$(1):IFAS="N"ORAS="n"ORAS="."
ORAS="="THEN730ELSEPUTSPRITE0,,0
920 CLS:FILES "*.FLT"
930 GOSUB950:OPENAS+".FLT"FOROUTPUTAS#2:
FORI=0TO3:PRINT#2,NAS(P,I):PRINT#2,M(P,I
),A(P,I),D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE
#2:BEEP:GOTO730
940 'INPUT FILENAME *****
950 LOCATE 0,22:LINEINPUT"FILE NAME=":AS
:IFLEN(AS)>8ORAS=""THENLOCATE0,22:PRINTS
PC(31):GOTO950ELSERETURN
960 'EDIT SUB *****
970 IFS=1ANDB(Y)>9THENM(P,Y)=M(P,Y)+1:B(
Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDM(P,Y)>M1(Y)THENM(
P,Y)=M(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
980 A=M(P,Y):RETURN
990 IFS=1ANDB(Y)>0AND(A(P,Y)<99THENA(P,Y)
=A(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5AND(A(P,Y)>
A1(Y)THENA(P,Y)=A(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1000 A=A(P,Y):RETURN
1010 IFS=1ANDB(Y)>0ANDD(P,Y)<99THEND(P,Y)
=D(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDD(P,Y)
>D1(Y)THEND(P,Y)=D(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1020 A=D(P,Y):RETURN
1030 IFS=1ANDB(Y)>4ANDR(P,Y)<99THENR(P,Y)
=R(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-5ELSEIFS=5ANDR(P,Y)
>R1(Y)THENR(P,Y)=R(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+5
1040 A=R(P,Y):RETURN
1050 IFS=1ANDB(Y)>0ANDW(P,Y)<99THENW(P,Y)
=W(P,Y)+1:B(Y)=B(Y)-1ELSEIFS=5ANDW(P,Y)
>W1(Y)THENW(P,Y)=W(P,Y)-1:B(Y)=B(Y)+1
1060 A=W(P,Y):RETURN
1070 'LOAD *****
1080 CLS:PRINT"PLAYER=(1 or 2/exi=3)":
A=USR(0)
1090 AS=INPUT$(1):P=VAL(AS)-1:IFP=2THEN7
30ELSEIFP<0ORP>1THEN1080
1100 PRINTAS:PRINT:FILES "*.FLT":GOSUB950
1110 OPENAS+".FLT"FORINPUTAS#2:FORI=0TO3
:INPUT#2,NAS(P,I):INPUT#2,M(P,I),A(P,I),
D(P,I),R(P,I),W(P,I):NEXT:CLOSE#2
1120 FORI=0TO3:B(I)=0:NEXT:GOSUB1150:PRI
NT:PRINT"なにがキーを おしてくさい":AS=INPUT$(1):G
OTO730
1130 CLOSE:ONERRORGOTO0:END
1140 'FLEET DATA *****

```

```

1150 CLS:PRINT"
      | かんめい |MV|ATIDFIRGIWV|BSI"
1160 FORI 0TO3:PRINT"
      |-----|
      |-----|":PRINT"|"+NAS(P,I)+STRING$(1
0-LEN(NAS(P,I)),32):PRINTUSING"|##|##|#
# ##|##|##|":M(P,I);A(P,I);D(P,I);R(P,I)
;W(P,I);B(I):NEXT
1170 PRINT"
      |-----|
      |-----|":RETURN
1180 'ERROR *****
1190 IF ERR=53 THEN IFERL=1110THENPRINT"
      「AS」.FLT」は ありません なにかキーをおしてくさい":B$=INP
UT$(1):RESUME730 ELSEPRINT"かんたいファイルは ありま
せん":IFERL=1100THENPRINT"なにがキーをおしてくさい":
B$=INPUT$(1):RESUME730 ELSE RESUME NEXT
1200 IF ERR=70 THEN PRINT:PRINT"DISKをセッ
      して なにかキーをおしてくさい":B$=INPUT$(1):RESUME
1210 IF ERR=66 THEN CLOSE:KILLAS+".FLT":
PRINT:PRINT"DISKがうちはいてゐず なにかキーをおしてくさい
":B$=INPUT$(1):RESUME730
1220 IF ERR=68 THEN PRINT:PRINT"DISKをくき
      ちみか>にして なにかキーをおしてくさい":B$=INPUT$(1):RES
UME
1230 IF ERR=56 THEN LOCATE0,22:PRINTSPC(
31):PRINT:PRINT"ファイルめい「AS」.FLT」はへつてゐず":
GOSUB950:RESUME
1240 ONERRORGOTO0
1250 'SYOKIKA *****
1260 RESTORE:AS="":FORI=0TO1:FORJ=0TO15:
READB$:B$=BIN$(VAL("&H"+B$)):B$=STRING$(
8-LEN(B$),48)+B$:FORK=1TO8:PSET(0+I*8+K-
1,0+J),VAL(MID$(B$,K,1))*7:NEXT:NEXT:NEX
T
1270 PSET(7,16),7:PAINT(7,3),4,7:SETPAGE
0,0:RETURN
1280 RESTORE 1330:FOR I=0 TO 7:B$="":FOR
J=0 TO 31:READ AS:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A
$)):NEXT:SPRITES(I)=B$:NEXT
1290 RETURN
1300 ' hex DATA
1310 DATA 01,06,08,30,40,80,80,80,80,80,
80,80,40,30,08,06,00,C0,20,18,04,02,02,0
2,02,02,02,04,18,20,C0
1320 ' battle ship 1
1330 DATA 00,00,00,00,02,06,06,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,40,40,40,40,6
0,F8,F8,00,00,00,00,00,00
1340 ' battle ship 2
1350 DATA 00,00,00,00,00,09,0B,0B,0F,3F,3F,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,8
0,F8,F0,00,00,00,00,00,00
1360 ' bom 1
1370 DATA 01,02,02,01,07,05,03,07,05,07,
02,00,00,00,00,00,80,78,CC,3C,74,D8,E0,5
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1380 ' bom 2
1390 DATA 00,00,00,01,03,05,03,06,06,05,
03,00,00,00,00,00,00,00,C0,B0,50,F0,E0,C
0,A0,40,00,00,00,00,00,00
1400 ' tama
1410 DATA 00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,80,C0,C
0,80,00,00,00,00,00,00,00
1420 ' ミスシフ*1

```

1430 DATA 00,00,05,0A,10,19,1F,17,16,16,
1F,1B,15,15,1D,0F,00,00,00,80,80,C0,40,4
0,C0,C0,C0,40,40,40,C0,80
1440 ' ミスツキ2
1450 DATA 00,00,00,00,05,0A,08,1C,17,17,
1A,1A,1E,1E,1B,0F,00,00,00,00,00,80,40,C
0,40,C0,C0,C0,C0,C0,C0,80
1460 ' チンホツセン
1470 DATA 00,00,00,00,02,01,03,22,15,22,
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1
0,A0,20,00,00,00,00,00,00
1480 '
1490 DATA 0,0, 0,0, 7,-11, 14,0, 7,11, 0
,0, -7,11, -14,0, -7,-11

1500 ' NAME M A D R W
1510 DATA やまと , 04, 60, 70, 08, 40
1520 DATA みょうこう , 06, 40, 50, 07, 50
1530 DATA おおとや , 08, 30, 40, 06, 55
1540 DATA ゆきかせ , 11, 20, 35, 06, 59
1550 DATA むさし , 04, 60, 70, 08, 40
1560 DATA たかお , 06, 40, 50, 07, 50
1570 DATA あふくま , 08, 30, 40, 06, 55
1580 DATA ゆうきり , 11, 20, 35, 06, 59
1590 DATA 238,0,6, 231,11,6, 238,22,6,23
1,33,6, 0,110,2, 7,121,2, 0,132,2, 7,14
3,2
1600 DATA 3,50,60,6,20, 5,30,40,5,30, 7,
20,30,4,35, 10,10,25,4,39

スプライト座標

TX, TY.....砲弾の位置
X, Y.....行動中の艦の位置/
エディット時のカソール位置
汎用
X(n, m), Y(n, m)....プ
レイヤーn+1の艦種mの位置
(mは0〜3で順に戦艦、重巡洋
艦、軽巡洋艦、駆逐艦)
XZ(n), YZ(n).....移動方
向に対応する座標増分
YY.....白黒反転サブのパラメ
ータ(グラフィック座標)

その他の変数

A, AS, BS, F, HS, Z
.....汎用
A(n, m).....各艦の攻撃力

A1(n), D1(n), M1(n),
R1(n), W1(n).....エディ
ット時の各艦のパラメータの基
本値(順に攻撃力、防御力、速
度、射程距離、命中指数。nは
艦種で0〜3の値)
B(n).....艦種nのボーナスポ
イント
C(n).....艦の点滅用カラーコ
ード
D(n, m).....各艦の防御力
DW(n, m).....各艦の防御力
保存用
F1.....被弾艦のプレイヤー番
号-1
F2.....被弾艦の艦種
FF(n).....沈没艦数(nはプ
レイヤー番号-1)
G.....行動中の艦種/汎用
I, J, W.....ノープ用
K.....被弾艦のダメージ/ノープ

ノープ
M.....行動中の艦の移動力
M(n, m).....各艦の速度(移動
力の初期値)
N.....波の高さ(1〜5)
NAS(n, m).....艦名
P.....攻撃側のプレイヤー番
号-1
PP.....待機中のプレイヤー番
号-1
R.....砲弾の飛距離が射程距離
を越えないかのチェック用カウ
ンタ
R(n, m).....各艦の射程距離
S.....スティック入力用
SS(n, m).....各艦の向き
T1.....砲弾の飛距離
T.....51-ターン番号の値
W(n, m).....各艦の命中指数
(命中率そのものではない)/波
を越えて進む力

0 初期設定 キーボードアク
シオなどのLSR関数定義
20 エン発生時の分岐先指定
/配列宣言
30 艦隊データ読みこみ
40〜70 ゲーム画面作成
80〜90 ゲーム初期化
80 各艦初期設定/スプライ
トパターン定義/マップ表示
/浅瀬作成/乱数初期化
90 変数初期化/艦隊表示
100〜120 プレイヤー交代(効
果音/プレイヤー1のときは波
の高さ設定とターン表示)
130〜140 次の艦(変数設定
パラメータ消去/沈没艦判定
パラメータ表示)
150〜220 移動
150 移動終了判定

プログラム確認用データ

10>gW11	20>bBa1	30>xvF1	40>IRQ2	850>ni80	860>Tgfo	870>ZcN0	880>GvX4
50>4kZ5	60>hKh0	70>LD00	80>PmJ5	890>R3A0	900>LD00	910>hLZ0	920>e010
90>vN12	100>i4P0	110>qLK0	120>2mV0	930>mLP1	940>NmM0	950>AQj0	960>YIO0
130>BH01	140>DXf0	150>PYC0	160>opD0	970>cLZ1	980>pE10	990>k3u1	1000>FE10
170>0241	180>AYb0	190>w020	200>6u50	1010>SKu1	1020>OE10	1030>mmv1	1040>6F10
210>6B30	220>3E00	230>oI91	240>iA10	1050>E0v1	1060>LF10	1070>5hN0	1080>Vm00
250>DC20	260>7fd0	270>c4N0	280>7H0	1090>9pQ0	1100>kr30	1110>2Dw0	1120>IvJ0
290>RX50	300>a0N0	310>3R80	320>WY00	1130>S610	1140>cPM0	1150>hPS1	1160>rvR4
330>RpG0	340>1500	350>q100	360>GrC0	1170>B6S0	1180>ebN0	1190>2U45	1200>Yhn0
370>VZ00	380>Ppn3	390>0nQ0	400>hX61	1210>BL01	1220>tYr0	1230>iSc0	1240>mF00
410>JTP2	420>t210	430>P4P0	440>w8t1	1250>VEN0	1260>CYs2	1270>ja80	1280>LH51
450>M200	460>ODP0	470>1JL2	480>qb20	1290>M200	1300>oJ10	1310>g741	1320>ZJ30
490>B3n5	500>NrN0	510>14A0	520>dvE0	1330>Nx31	1340>qJ30	1350>Jr31	1360>w210
530>SZE0	540>efE0	550>onE0	560>0vw1	1370>Cb41	1380>7310	1390>7C41	1400>N410
570>mZC0	580>M200	590>RvO0	600>Yg80	1410>Vv21	1420>Vb30	1430>tD61	1440>hb30
610>KT60	620>aoN0	630>ab90	640>k500	1450>M671	1460>Sw30	1470>ND21	1480>EH00
650>0Sp1	660>cEJ3	670>pn01	680>1AQ0	1490>Z2K0	1500>0380	1510>DH60	1520>eS60
690>cK70	700>sMQ0	710>bwZ0	720>N6P0	1530>ro60	1540>ag60	1550>S560	1560>v260
730>i3M4	740>xhQ0	750>fwN0	760>SED1	1570>qm60	1580>pp60	1590>ppa0	1600>MnL0
770>kYV0	780>95P0	790>sXT0	800>DRQ0				
810>Kuh0	820>R9M1	830>73R0	840>agg3				

160 スティック入力
 170~180 1ヘックス移動/
 進入可能な地形が判定
 190 向きの変更と表示/移
 動力表示更新
 200 移動表示
 210 スティック入力値が変
 わるまで待つ
 220 行150へ飛ぶ
 230~260 移動終了処理
 230 水柱(または煙)消去/
 選択カーソル消去/効果音/
 艦の点滅の後処理
 240 演奏終了待ち
 250 勝敗判定
 260 艦種・プレイヤー・ターン
 の更新
 270~320 終了か砲撃の選択
 270~280 白黒反転/効果音
 290 トリガー・スティックが
 離されるのを待つ
 300~320 終了・砲撃の選択
 330~340 砲撃か終了か判定
 350~490 砲撃
 350~360 効果音/時間待ち
 370 スティック入力/艦の
 点滅
 380 ダメージ計算(前または
 後ろに撃ったかどうかで分け
 る)
 390 変数初期化/効果音
 400 砲弾表示/被弾艦を探
 す
 410~420 射程外判定/画面
 外判定/砲弾の移動
 430~450 命中判定サブ
 460~490 命中処理サブ
 500~580 パラメータ表示サブ
 (艦名・命中指数・攻撃力・防御
 力・射程距離・向き・速度の表
 示)
 590~610 効果音サブ
 620~630 白黒反転サブ
 640~650 一方の勝利
 660 引き分け
 670 メッセージ表示/トリガ
 ー入力待ち/防御力の復帰
 680~690 艦の点滅サブ
 700~710 水柱表示サブ
 720~730 メニュー表示
 740 選択と分岐
 750~770 海域指定
 780~930 エディット処理
 780~800 プレイヤー選択
 810~820 下限値の読みこみ
 とボーナスポイント計算
 830~840 艦名の入力
 850~860 パラメータエディ
 ット初期化
 870~890 エディットメイン

処理
 900~930 データセーブ
 940~950 ファイル名入力サブ
 960~980 速度の変更サブ
 990~1000 攻撃力変更サブ
 1010~1020 防御力変更サブ
 1030~1040 射程距離変更サブ
 1050~1060 命中指数変更サブ
 1070~1120 データロード
 1130 プログラム終了
 1140~1170 パラメータの一覧
 表示サブ
 1180~1240 エラー処理
 1250~1270 ヘックス描画サブ
 1280~1290 スプライトパター
 ン定義サブ
 1300~1310 ヘックスパター
 ンデータ(行1260で読みこみ)
 1320~1470 スプライトパター
 ンデータ(行1280で読みこみ)
 1480~1490 移動方向に対応す
 る座標増分(行30で読みこみ)
 1500~1580 艦隊データ(行30
 で読みこみ)
 1590 各艦の初期位置と向き
 (行80で読みこみ)
 1600 パラメータ下限値(行810
 で読みこみ)

また、行820の始めのほうの
 「60」を大きくすると、エディッ
 ト時のボーナスポイントを増や
 することができる。

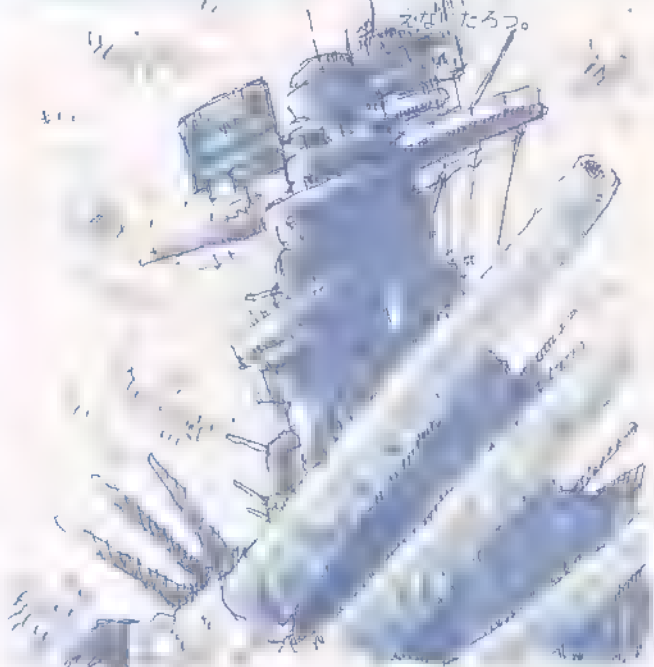
パターンデータを使いヘック
 スを描いているが、DRAW文
 を使うとかなりかんたんになる
 だろう。

エディット機能を後から追加
 したせいなのか、かなり無用な
 分岐が見られる。また、RES
 TORE文を多用しているが、
 各艦の初期位置と向きを読みこ
 む場合以外は、変数を増やさず
 に削除できる。そのためには、
 それぞれをどこで読みこむべき
 かを考えることが必要だ(とい
 っても全部最初に読みこむだけ
 だが)。これ以外の部分も含め
 て、それぞれの処理をどこに置
 くのが最も適切かということを
 もう少し考えてほしい。

これは、ファンダムの投稿プ
 ログラム全体にいえることだろ
 う。といっても、そんなに難し
 いことを要求しているわけでは
 ない。例えば、被弾艦のダメー
 ジ(行380)は、砲弾が敵艦に当た
 ったことがわかってから(行
 460~490)計算するのが素直な
 やり方だと思うのだが、当た
 ったかどうかもわからないうち
 に計算するのは、あまりよいとは
 思えないだろう。



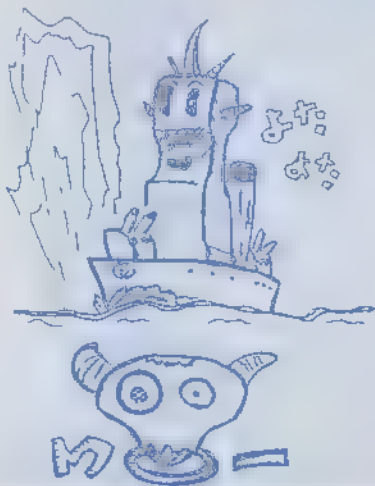
行440の2行目の「2」を大き
 くすると、同じ命中指数に対す
 る命中率を上げることができる。



プログラマから

まっいいか

[MOー]悩んでいる。なぜ、このゲームが採用されたのか……、まっいい
 か。2人用で、しかも長いプログラム。打ちこんで航海、遭った紅海し
 て、あれ?、まっいいか。戦争とはどんな理由があっても、殺し合い以外
 のものではないのですよ。だから絶対やっちゃいけない。やっちゃいけな
 いと分かっている。ワカッチャいるけどやめられない。アソシ。スーイ
 スーイダララッタムラムラスイスイスイ/ スーイ、あれ?、まっいいか。



TWIN BALL

MSX MSX2/2+RAM32K BY 赤崎和広

▶遊び方は46ページ



このプログラムでは一部マシン語を使用しています。リストの行 0~140 は R/E M 文形式のマシン語になって、ます。1文字ずつ、縦書きでください。また、行160の処理では、この R/E M 文形式のマシン語データを展開するためのマシン語の書きこみが行われているので、この行も注意して打ちこんでください。

10 * ABAAAI BBAAACBAAAABJMNEKAACBAAAI BJMN
ENACBAABABJMNE NAABDALHILBCADFABAAAI BBAA
ACBAACABJMNEKAACBAACIBJMNE NAACBAADABJMNE
ENAAADALHILBCADFMDOPACBAACAABAAI MNFGAA
MJNNCBKGNNNHAAANNEGAETANNHAAANNOFNOBDK
KHNNCBAABLMNEAADKKGNNCDMNEAAKPCDMN

20 ' ENAADOAHCDMNENAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLN
NNPOAACICBDKKJNNCDMNENAADKKINNCDMNENAAKP
COMNENAADOADCDMNENAAMNPKNLPOAAMCPLNJDKLL
NNPOAACIBINNCLBIBEDKLMMNPOAACIACCDCHOML
HPCAAEBEBEBEBEBEKJNKFAGACBKKNNMDHNIMLDP
MLDPMLDPABAABIEPNMFAGACBKKNNMDHNHNI

30 * POADNKFLNL POLNNCFLNLMLDPMLDPLDPCBAA
AAGPCGJCJCJCJCJAJCCLJBNMMEKAALMECAAKKLJ
NNCLCGLJNNDMMJAJDPODMKQOLNIPADMCKAKNIPODD
MKAJNJJPQDEMKCANJPQDFMKEONJPQDGMKPLNJJPQDH
MKFLNJJPQDIMKICNLNPODMJKLCNJJPQDKMKQONJPQDL
MKPLNJJPQDDMKQONJPQDNMKHFNCKBKLENNPODF

40 NCPLNJDKLMNNPOAACIABCDDEMDPLNJDKLDNN
NNHHAADKLENNNNHHABMDICNCKDLFNNNNHAAADKLG
NNNNHABMDICNCKDLMMNPOAAMKICNCKDLHNNNNHH
AADKLINNNNNHABMDICNCKDLNNMPOABMKPLNJDMDC
LNNNDKJJNNCBAEFLMNAEADKKINNCDDMNAEAADOC
CDMNEAADAODACDMNEAAMNLKLMDDKNCKDKLM

58 3'NNPQAAKICKNKMDPLJMMHHDNJDKKPNNDMDCKP
NMMNLLNKDKMMNNDMMKONLDCMANNMOPLNJCKLJNN
DQCMNENAAADOCADCMNENAAJDKLMNPPQAAACIANDK
KPNMMGACDCKPKNMNNLLKKBIMDCKLJNNDQGNMNNENAA
DOGOCDDMnENAAADKKPNMMGACDCKPNNMNNLLNKMDPLNJ
DKLMNPPQAAACIADCKKPNMMGAEDCKPNNMNNLLNK

58 'MDFJNKLJNNDOGPMNENAADQACDMNENAADK
KPNMNGACDCKPNMNLKNKMDPLNJDKLMMNPQAAKPL
NJMDICNKMHDNJDKLKNNDMDCKONNMNLCBKENN
DKLMMNPQAAKAKHNKCDHOPQADMKHFNKDKLMMNPQAA
CIAFKPBOILBACBOIBMNJDAABDCNKCBGDNKBGAE
AKFOACDMMNJDAABFCAGBIAIAIAIAMANBAID

70²ALAAPNPFNNNOBNNHAAEEHOGABCFIAFHIOOPBIB
ADHIOOPMNNHHAENNEGAAIANNHAAIONFPMCHPONA
DICNNHOOAEFHOGAECIAFHIOQABIAHIOAADNNHH
AEBIANCBKENNDKLMNNPOAACIABCDGGAAPNOFNNOB
DKLLNNPDCAAKDKOABDCLNNNNCDMDNDNHKPDCLL
NDKLLNNPDAAKAMFMDKLMNNPOABCAAHKPCD

80 LMKNMDOAFNMDOABDCLMNNNNNCDMNDNDFDKKPNN
POAKDIDGNSGAKDCKPNNNDKLANNDMPQACNCFNKDCL
NNBITCDKPDCLANNDKLBNNNDMPQAKCIAFDCLBNNBIBC
DKLCNNNDMDCLCNKPKDCLBNNCBKONNDEMNCNNLAGAE
EBKPNNCBBEBIBKMGDAMNENAAADNBPAGMJDKKONN
POAKDIAPCBBOBITDDBMNEAADKONNMCGGBI

98 'AFDKKONNMGDACBBPBIMNENAAMJABENLCBFD
NLBGAIODCBAAADACLHMLFCAPLOBAKFOADCDMNJDA
BFCIMCBIOKATAMAAAANAANAANBAACGAFFAAEH
AADKLMNPNQAACICJKPDCLNNNDCLMNNDONACBAE
MNAENADKLONNDCIKNNDKLPNNDCJNNCBKJNNCD
CDDGACDDGABMDNNDHNMJAAMNOFLNKLKONN

100 'DNDCKONNMNALNLDDKONNPOAACIAGDQABDCM
LNNMJDDOADDCLNMMJMNJAAAMNDFNLDOACDCLNMM
JCGACAGAPKPBHBMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLBOI
PMNJDAABBAABDBLHKLDCAPLDOAIFIMNJDAABANNC
FCANIMJPKDCLNNNCBAABLONAMNENAAACBAEBLON
AMNENAAAMJNLJGCGACIADDOABMJKPMJDKMINN

110 'DNCICBDCMINNONFLEMJNNDQAHMNEBABOGAEC
AAJDQAIIMNEBABOGACBAPHBLKLDCAQJMDPMNHDQD
CDCMINNKPMMNFAAPOACBIAAPQAFCTCKPOADCIEFP
QAHICIGEMDCHNNAGACCBDOBIDKMBNNIFTAGPMNEKA
APQBGNCCHNNAFCIACBIQKDQADDCEMNNBIFPAGACC
BJOBKDKMBNNIFTAGPMNEKAAPOGBNCHHNAFCI

120 'ACBIOKDOBGDCEMENNBIADKMBNNPOBPMKCHN
NMNBNCCNDCDCDCEMNEKAPOGBDIAHPINDAADMDCHN
NDOABDCDMDNNBIENDKMBNPOABMKCHNNMNBNCCNNE
KAAPOGBDIAGPOINDAACBIBGGDOPPOCDMDNDKMBNNG
HDKMCGNPGMNGAADOCAMNKCAAMNKCAADKMNENDCM
CNDKMDNNNDGAAAMKPMMPAORCATGDKMENDNRT

130 'AEDKMBNNNDMDCMBNNKPDCCMDNNDKMBNNNGHDKM
CNGNPNMGAADOHJMNKCAADMMNCKAABIFBADOBDK
KMCNNPOADCIADABJOBKDKMBNNCGAAGPAJMDKMFN
NPOABCIDAPOBPCICMDKMGNNCGAAGPCJCJCJCJCJA
BNOBHGAADKCMFNFPBJAJDKMHNNPOABCAAEABADA
AAJMNFKAAAPGDRDITAMPONIDAAKDKMNNNOOPDC

740 'MHNNDKMFENNNGHDKMGNNGPMNMGAAADOCAMNKA
AMNKCADKMHNNPOABCIAGDKMFNNDBIAEDKMFNND
MDCMFNNOKMFENNNGHDKMGNNGPMNMGAAADHLMNKAAD
MMNKAAMDMPNHAATAIAFIHIGIABABPPPPAFAAAA
AAAGEGEHIHDCBDAAAAAAAAAAAHTGIAAKBGAABGA
PAIARADAADAAACAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

```
150 CLEAR99,&HD74A:SCREEN1,2,0:COLOR15,
0,0:ONERRDRGOTO1570:DEFINTA-Z:WIDTH32:D=
&HD74A:DEFUSR=D:DEFUSR1=D+54:DEFUSR2=D+1
21:DEFUSR3=D+133:DEFUSR4=342:DEFSTRE:=C
HRS(27):PRINT"Y'-MOMENT!":POKE-1103,1
160 DEFUSR5=126:KEYOFF:FOR=T:TO52:POKE+
```

```
I, VAL ("&H"+MID$( "DD2A76F6FD2180D7110700D  
D190E0E067D47E00DE4187878767DD07E01DE4  
184FD7700D02D3D023FD2310E5110800DD190D2D  
BC9", I*2+1, 2)): NEXT A=USR(0): A=USR5(0)  
170 ON INTERVAL=7GOSUB480: INTERVAL=OFF: A=U  
SR2(0): SPRITES(0)="": DIMA(42), AS(27)
```

```

,Z$(25):FORI=0TO27:READA$(I):NEXT:FORI=0
TO19:READA(I):NEXT:READA$,B$,C$
180 FORI=1TO8:VPOKE263+I,ASC(MID$(?"00?I
Q.5",I,1))-33:VPOKE8455+I,VAL(MID$(~7755
4444~,I,1))*16:NEXT:FORI=0TO42:FORJ=0TO7
190 VPOKE776+I*8+J,VAL("8H"+MID$(A$(I),

```

```
+ (I>19)*(-15)),J*2+1,2)):VPOKE8968+I*8
+J,VAL("&H"+MIDS(A$,I*8-1<28)+J+1,1))%
16:NEXTJ,I:FORI=320T511:VPOKE8192+I,VAL
("&H"+MIDS(B$,IMOD8+1,1))*16
200 A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/Z:NEXT:FORI=5
20T0727:VPOKE8192+I,VAL(MIDS(C$,IMOD8+1,
```

```
11) *16: A=VPEEK(I): VPOKEI, AORA/2: NEXT: FOR
I=0 TO 127: VPOKE9192+I, 87+19*(I+119): NEXT
210 A=USR1(0): ERASEA, A$: READA$: FORI=0 TO 1
4: Z$(I)=MID$(A$, I*2+1, 2): NEXT: FORI=0 TO 10
: Z$(15+I)=CHR$(125+I): NEXT: D=-8794
```



```

220 CLS:FORI=0TO3:POKED+I+9,0:NEXT:PUTSP
RITE0,(0,208):RESTORE640:FORI=16TO23:LOC
ATE0:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):A=VAL(MID$(A
$,J,1)):LOCATEI,I:IFA=4THENPRINT" ":ELSE
IFA=5THENPRINT" ";ELSEPRINTZ$(A);
230 NEXT:NEXT:FORI=0TO10:PRINT"M":IFI=0
THENPRINT"Y8:BALL!"ELSEIFI=5THENPRINT"
Y8*SELECT LEVEL"ELSEIFI=6THENPRINT"Y8*L
EVEL"
240 NEXT:L=5:X=0:SE=0:R=1
250 S=STICK(0):IFX=0THENL=L+(S=5)*(L<10)
-(S=1)*(L>1):LOCATE17+8*(SE=1),18:PRINTL
SING"##";L
260 K$=INKEY$:IFK$=CHR$(13)THEN310ELSEIF
K$<>CHR$(24)ORSE=1THEN280ELSESE=1:PRINT
"Y0;SELE";:FORI=1TO8:FORJ=0TO30:VPOKE665
6+J,VPEEK(6657+J):NEXT:PRINT"Y0>"MID$(
"CT ROUND",I,1):NEXT
270 PRINT"Y2;ROJN";:FORI=1TO8:FORJ=0TO3
0:VPOKE6720+J,VPEEK(6721+J):NEXT:PRINT"
Y2>"MID$("D 1 ",I,1):NEXT
280 IFSE=1THENIFS=3THENX=1ELSEIFS=7THENX
=0
290 IFSE=1THENPUTSPRITE0,(8-136*(X=1),14
4),7,0:IFX=1THENR=R+(S=5)*(R<8)-(S=1)*(R
>1):LOCATE26,18:PRINTUSING"##";R
300 IFSTRIG(0)=0THEN250ELSE350
310 B=0:A=0:FORI=11TO23:LOCATE0,I:PRINTS
PC(31):NEXT:PRINT"Y0*LOAD->GAME";PRINT
"Y2*EDITOR
320 S=STICK(0):IFS=1THENB=0ELSEIFS=5THEN
B=1ELSEIFINKEY$=CHR$(13)THEN220
330 IFSTRIG(0)THENONB+1GOTO340,1000ELSEP
UTSPRITE0,(64,128+B*16),3,0:GOTO320
340 A=0:F$="":FL$="":PRINT"Y. "SPC(160)
:PUTSPRITE0,(0,208):LOCATE0,14:FILES"*.E
DI":IFA=1THENGOTO340ELSEIFA=2THEN310ELSE
PRINT:INPUT"NAME";F$:IFLEN(F$)>8ORF$="T
HEN310ELSEFL$=F$+"_EDI":OPENFL$FORINPUTA
S#1:R=0:IFA=1ORA=2THENCLOSE#1:GOTO310
350 L=256+128*(11-L):PUTSPRITE0,(0,208):
FORI=0TO22:PRINT"M":NEXT
360 IFR<9THENONR+1GOSUB370,660,710,760,8
00,840,880,920,950:GOTO390ELSEPRINT"Y%+
ALL CLEAR!"E"Y"(CONGRATULATIONS!":A=USR4
(0):A$=INPUT$(1):POKED+8,5:GOTO220
370 CLS:FORI=0TO703:INPUT#1,A
380 VPOKE6176+I,A:NEXT:FORI=0TO36:INPUT#
1,A:POKED+I,A:NEXT:CLOSE#1
390 POKED+35,LMOD256:POKED+36,L/256:POKE
D+22,0:POKED+23,0:RX=PEEK(D+27):RY=PEEK(
D+28):XX=PEEK(D):YY=PEEK(D+1)
400 GOSUB540:LOCATEPEEK(D+27)-1,PEEK(D+2
8)-1,0:PRINT"yz":PUTSPRITE0,(PEEK(D),PEE
K(D+1)),7,0:LOCATEPEEK(D+31)-1,PEEK(D+32
)-1:PRINT"(!":FORI=0TO9:A(I)=VPEEK(6445+
I):NEXT:A=USR4(0):PRINT"Y)- READY! ";
410 IFINKEY$=" "THEN410ELSEFORI=0TO9:VPOK
E6445+I,A(I):NEXT
420 A=USR3(0):A$="T120V15S0M5000005":PLA
YAS,A$,A$:ONPEEK(D+37)GOTO430,450,510
430 FORI=0TO9:A(I)=VPEEK(6411+I):NEXT:PR
INT"Y(+LOST BALL!":LOCATEPEEK(D+27)-1,P
EEK(D+28)-1:PRINT" ":POKED+27,RX:POKED
+28,RY:POKED+30,RY:A=USR4(0)
440 IFINKEY$=" "THEN440ELSEFORI=0TO9:VPOK
E6411+I,A(I):NEXT:GOSUB530:GOTO400
450 LOCATE8,8:PRINTUSING" ROUND ## CLEAR
";R;AA=0

```

```

460 PLAY"L246+D+C04G+D5CD+A+F004A+O5DF06
M15000C16C7C16C16C8.", "L24D+C04G+D+G+O5C
F004A+FA+O5M15000DG16G7G16G16G8.", "L16C4
D4M10000EE7EEE8.":FORI=0TO2500:NEXT
470 PLAY"06L64":A=TIME/850+R*10+L/32:LOC
ATE8,10:PRINTUSING" BONUS ####";A;;B=
PEEK(D+12)*1000+PEEK(D+11)*100+PEEK(D+10
)*10+PEEK(D+9):INTERVALON:FORI=1TOA:C=B+
I:LOCATE16,0:PRINTUSING"####";C:NEXT:GO
TO490
480 PLAY"C":RETLRN
490 INTERVALOFF:IFPEEK(D+8)<5THENPOKED+8
,5ELSEIFB<=1000ANDB+A=>1000THENPOKED+8,P
EEK(D+8)+1:LOCATE31,0:PRINTLSING"##";PEE
K(D+8);
500 POKED+12,C/1000:POKED+11,(CMOD1000)/
100:POKED+10,(CMOD100)/10:POKED+9,CMOD10
:FORI=0TO999:NEXT:FORI=0TO21:LOCATE0,1:P
RINT"M":NEXT:R=R+1:IFR=1THEN220ELSE360
510 LOCATE11,8:PRINT" GAME OVER "
520 PLAY"L2D1..08D8DCD1", "L2EFG.A8G8FEF1
":FORI=0TO9999:NEXT:POKED+8,5:GOTO220
530 POKED,XX:POKED+1,YY:POKED+2,PEEK(D+2
4):POKED+3,PEEK(D+25):POKED+4,1:POKED+5,
1:POKED+6,1:POKED+7,1:POKED+37,0:RETLRN
540 LOCATE1,0:PRINTLSING"ROUND ## SCORE
0 BALL ##";R;PEEK(D+8);:FORI=17TO
20:LOCATEI,0:PRINTUSING"##";PEEK(D+29-I);
:NEXT:RETURN
550 ' CHARACTER DATA
560 DATA000088ACAFAC5400,000077CDF7D4CC0
0,00F8282A2A2A2500,00F9ADADABAB7900,0000
000000000000,00FF87BF87BF00,00FEC2FAFA
C2FE00,0032521212127900,005E525E50509000
,00787F3F3F7F7800,001EF8F8F8F8F8F8F8F8
081F2878890,0051095055D75351,0F0F0F0FFF
FFFF
570 DATAFFFFFFFFF0F0F0F0,000000000000000
0,FFFFFFFFF0F0F0F0F,0F0F0F0FFFFFFFFFFF,FFFF
FFFF00000000,00000000FFFFFFFFFF,FFFFFFFFFF
FFFFFF,0000000000000000,0F0F0F0F0F0F0F0
,0F0F0F0F0F0F0F0F,0F0F0F0000000000,0F0F0
F0F00000000,000000000F0F0F0F,00000000F0F
0F0F0
580 DATA0,1,0,1,0,1,2,3,5,6,4,4,5,6,5,6,
5,6,5,6
590 ' CHARACTER COLOR DATA
600 DATA00775550005554400033222000222CC0
00FFFFFF000000000033322200222CC00FFFB00
00BBBAAA0000000000000000000077755500555440
033322200222CC009998880088866600FFFB00
00BBBAAA00FFFFFF00FFFFFF0077755500555440
0F77555005554440033322220222CCC
610 DATA33322CCC,77755444
620 DATAmnoparstuvwxabcdefghijklmnop yz(!
630 'TITLE DATA
640 DATA00051414152253443,5405414141424
3343,54054141414243343,54054141414243535
3,5404415151542435353,540441515154243433
,540441515154243433,54044111142253443
650 'ROUND 1 DATA
660 RESTORE680:FORI=0TO17:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINT"Y. "STRING$(3,"")"~"ST
RING$(20,"#")"#####";:FORI=3TO22:LOCATE
0,I:PRINT"#####";:LOCATE26:PRINT"#####
":NEXT:FORI=3TO9:READA:FORJ=0TO9:LOCAT
EJ*2+6,I:PRINTZ$(ASC(MID$(A$,J+1,1))-65)
:NEXTJ,I
670 RETURN

```

```

680 DATA0,128,1,88,2,120,3,104,13,100,14,
100,15,120,16,120,17,50,18,30,24,120,25,
104,26,38,27,10,28,22,30,22,31,15,32,11
690 DATA08CFGHICBB,ABBCCCBBA,ABBCCBBAA,
MAEBDDBEAM,MMABKKBAMM,MMMAJJAMMM,MMMMAA
MMMM
700 'ROUND 2 DATA
710 RESTORE740:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT
720 FORI=1TO9:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(10-
I,"*")" "SPC(8+I*2)"*STRING$(8+I,"*")
;:NEXT:FORI=10TO12:LOCATE0,I:PRINT"*SP
C(28)"*";:NEXT:FORI=0TO8:LOCATE0,I+13:P
RINTSTRING$(I+1,"*")" "SPC(26-I*2)"*S
TRINGS(I+1,"*");:NEXT
730 PRINT"***** gh *****
**E"Y!/gh";:FORI=0TO1:A=I*2:FORJ=0TO2:F
ORK=0TO11+L+A-A*J:LOCATE4-J+A*J+K*2-A,8+
J+I*4:PRINTZ$(A+J A*I);:NEXTK,J,I:RETURN
740 DATA0,128,1,136,2,128,3,136,4,1,5,1,
6,1,7,1,24,128,25,136,26,78,27,16,28,22,
29,0,30,22,31,16,32,12
750 'ROUND 3 DATA
760 RESTORE780:FORI=0TO20:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"
kkkk"SPC(24)"kkkk";:NEXT:PRINTE"Y# ****
*****SPC(10)"*****":PRINTE"Y4 *
****SPC(10)"*****";
770 FORI=4TO19:LOCATE0,I:PRINT"****SPC
(10)"*SPC(10)"*****";:NEXT:PRINTE"Y$&q
rqrqr"E"Y%opopop"E"Y&(mmmn"E"Y)gh"E"
Y31qrqrqr"E"Y22opopop"E"Y13mmmn"E"Y04g
h"E"Y6)ab"E"Y!4cd":RETURN
780 DATA0,72,1,120,2,164,3,80,4,1,5,1,6,
255,7,255,13,164,14,120,15,78,16,64,24,1
64,25,80,26,18,27,10,28,22,29,0,30,22,31
,10,32,11
790 'ROUND 4 DATA
800 RESTORE820:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y!"STRING$(36,"*")"ST
RINGS(22,"*")*****":FORI=3TO21:LOCATE0,
I:PRINT"****SPC(22)"*****":NEXT:FORI=3
TO15STEP4:LOCATE5,I:PRINT"opopopopuv
opopopop":NEXT:FORI=4TO16STEP2
810 LOCATE5,I:PRINT"qrqrqrqr uvqrqrqr
qr":NEXT:PRINTE"Y#/gh";:RETURN
820 DATA0,126,1,128,2,126,3,128,24,126,2
5,128,26,88,27,16,28,22,30,22,31,16,32,1
4
830 'ROUND 5 DATA
840 RESTORE860:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:PRINTE"Y!"STRING$(35,"*")"STR
INGS(24,"*")*****":FORI=3TO22:LOCATE0,I
:PRINT"****SPC(24)"*****":NEXT:FORI=0TO
2:FORJ=0TO1:LOCATE15-4*I+8*J,3+4*I:PRINT
"mn":LOCATE14-4*I+8*J,4+4*I:PRINT"opop"
;
850 LOCATE13-4*I+8*J,5+4*I:PRINT"qrqrqr"
;LOCATE13 4*I+8*J,6+4*I:PRINT"*****";:
NEXTJ,I:RETURN
860 DATA0,124,1,128,26,36,27,16,28,22,29
,0,30,22,31,16,32,16
870 'ROUND 6 DATA
880 RESTORE900:FORI=0TO11:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:PRINTE"Y./gh"E"Y6.gh":FORI=2TO2
1:LOCATE0,I:PRINT"****SPC(25)"*****:NEXT
:FORI=0TO2:FORJ=0TO1:FORK=0TO6:LOCATE7+7
*I,3+K+11*J:PRINT"***":NEXTK,J,I

```

```

890 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:FORK=0TO7:A=10-7
*I+14*J:LOCATEA,3+K+10*I:PRINTZ$(KMOD3):
:LOCATEA+2:PRINTZ$(KMOD3):NEXTK,J,I:FOR
I=0TO2:LOCATE7+7*I,10:PRINT"***":LOCATE
7+7*I,13:PRINT"***":NEXT:PRINTE"Y4#opop
"E"Y41opop":RETURN
900 DATA0,86,1,126,2,198,3,126,24,198,25
,126,26,64,27,12,28,22,30,22,31,12,32,12
910 'ROUND 7 DATA
920 RESTORE930:FORI=0TO8:READA,B:POKED+A
,B:NEXT:FORI=0TO1:LOCATE0,2+19*I:PRINT"x
kkkkk"SPC(19)"kkkkkkk":NEXT:FORI=3TO20:LOCATEI+1,I:PRINT"mnuvmn":NEXT:RETURN
930 DATA0,80,1,104,26,36,27,16,28,22,29,
0,30,22,31,16,32,21
940 'ROUND 8 DATA
950 RESTORE980:FORI=0TO16:READA,B:POKED+
A,B:NEXT:FORI=1TO22:LOCATE0,I:PRINT"****
"SPC(24)"****":NEXT:FORI=0TO2:LOCATE4,3
+6*I:PRINT"***SPC(16)"***":LOCATE4,7
+6*I:PRINT"***SPC(16)"***":NEXT
960 FORI=0TO1:FORJ=0TO6:LOCATE15,3+J+11*
I:PRINT"***":NEXTJ,I:PRINTE"Y!/E"E"Y6/E
"E"Y*/E"E"Y-/E"E"Y!+ab"E"Y!3cd"E"Y,/g
h":FORI=0TO2:FORJ=0TO2:LOCATE4,4+J+6*I:
PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCATE24:PRINTZ$(2-I)Z$
(2-I);:NEXT
970 LOCATE4,8+6*I:PRINTZ$(I)Z$(I);:LOCAT
E24:PRINTZ$(2-I)Z$(2-I);:NEXT:FORI=0TO1:
LOCATE4,2+19*I:PRINT"kkkkk":LOCATE23:PR
INT"kkkkk":NEXT:RETURN
980 DATA0,88,1,112,2,160,3,112,13,160,14
,112,15,88,16,112,24,160,25,112,26,48,27
,16,28,22,29,0,30,22,31,16,32,12
990 'TWIN BALL EDITOR Version 1.00
1000 CLS:DEFNZ(SX,SY)=VPEEK(6144+SX+SY*
32):GOSUB1500
1010 DIMQ(36):RESTORE1550:FORI=0TO36:REA
DQ(I):NEXT AS="":SV=0
1020 PRINTE"Y!EDITOR VER1.0 FILE":MAS=
"DEL SAVE LOAD LOCATE":MBS=SPACES(23)
:PRINTE"Y!"MAS;AS="":FORI=0TO23:AS=AS+
CHR$(VAL("&H"+MID$(FF808080808080FF0000
000000000000FF0101010101FF,I*2+1,2)))
:NEXT:SX=10:SY=10:FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEX
T:KEY(10)ON
1030 SPRITES(1)="■■■■■■■■":SPRITES(2)=AS
:SPRITES(3)="79"+CHR$(160)+CHR$(144)+".."
+CHR$(4)+CHR$(2):Z$(11)="AB":PRINTE"Y79)
mn":ONKEYGOSUB1200,1230,1280,1360,,,,
,1540
1040 S=STICK(0):SY=SY+(S=5)*(SY<22)-(S=1
)*(SY>1):SX=SX+(S=3)*(SX<31-SV)-(S=7)*(S
X>0):PJTSprite0,(SX*8,SY*8),15,SV+1:K$=I
NKEYS
1050 IFK$<>CHR$(9)THEN1100
1060 IFSV=0THEN1080ELSEBC=BC+1:IFBC=12TH
ENBC=0
1070 PRINTE"Y7:"Z$(BC);:GOTO1100
1080 WC=WC+1:IFWC=16THENWC=0ELSEIFWC=2TH
ENWC=3
1090 PRINTE"Y79"CHR$(125+WC);
1100 IFK$=CHR$(27)ANDSX<31THENSV=SVXOR1
1110 IFSTRIG(0)=0ORFNZ(SX,SY)<>32ORFNZ(S
X+SV,SY)<>32THEN1150
1120 IFSV=0THEN1140
1130 LOCATESX,SY:PRINTZ$(BC);:GOTO1150
1140 LOCATESX,SY:PRINTCHR$(125+WC);
1150 IFK$<>CHR$(13)THEN1040

```

行10300はページの番号を参照

次ページへ続く


```

1160 A=FNZ(SX,SY):B=FNZ(SX+1,SY):IFSV=0T
HEN1180
1170 IFA+1=BANDAMOD2=1ANDAC125THENLOCATE
SX,SY:PRINT " ":GOTO1040ELSE1040
1180 IFA>124THENLOCATESX,SY:PRINT " ":GO
TO1040ELSE1040
1190 ' DEL ----- FUNCTION 1
1200 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;A=USR4(0)
:PRINT"Y7#DELETE OK? (Y/N)":AS=INPUT$(
1):IFAS="Y"ORAS="y"THENGOSUB1520:FORI=1T
O7:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT
1210 PRINT"Y7!"MAS$:GOSUB1510:RETURN
1220 ' SAVE ----- FUNCTION 2
1230 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;A=USR4(0)
:PRINT"Y7!SAVE OK? (Y/N)":A=USR4(0):AS
=INPUT$(1):IFAS<>"Y"ANDAS<>"y"THENPRINTE
"Y7!"MAS$:GOSUB1510:RETURN
1240 FS="":A=0:VM=1:GOSUB1500:PRINT"Y7!
SAVE NAME "":LOCATE19,0:INPUTFS:IFF
S=" "ORLEN(FS)>8THENPRINT"Y7!"MAS$:PRINT
E"Y 3"SPC(13):GOSUB1510:RETURN
1250 FL$=FS+ ".EDI":Q(26)=0:OPENFL$FOROJT
PUTAS#1:IFA>0THENCLOSE#1:GOTO1240ELSEIFD
SKF(0)<8THENPRINT"Y7!DISK FULL!":AS=IN
PUT$(1):CLOSE#1:GOTO1240ELSEFORI=0TO703:
A=VPEEK(6176+I):IFA=65THENA=107ELSEIFA=6
6THENA=108ELSEIFA=109ORA=111ORA=113THENQ
(26)=Q(26)+1
1260 PRINT#1,A:NEXT:FORI=0TO36:PRINT#1,Q
(I):NEXT:CLOSE#1:PRINT"Y 3 ":GOSUB1510:
PRINT"Y7!"MAS$:RETURN
1270 ' LOAD ----- FUNCTION 3
1280 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;A=USR4(0)
:PRINT"Y7$LOAD OK? (Y/N)":AS=INPUT$(1)
:IFAS<>"Y"ANDAS<>"y"THENPRINT"Y7!"MAS$:
GOSUB1510:RETURN
1290 A=0:GOSUB1520:PRINT"Y! PROGRAM OR
DISK? (P/D)"
1300 ON(INSTR("PpDd",INPUT$(1))+1)/2+1GO
TO1300,1310,1320
1310 INPUT"ROUND NUMBER":C:IFC<10RC>8THE
N1310ELSEGOSUB1520:ONCGOSUB660,710,760,8
00,840,880,920,950:GOSUB1510:PRINT"Y 5R
OJND-"CHR$(48+C):PRINT"Y7."MAS$:FORI=0
TO36:Q(I)=PEEK(0+I):NEXT:RETURN
1320 A=0:FS="":FL$="":FILES="*.EDI":IFA=1
THEN1320ELSEIFA=2THENGOSUB1510:GOSUB1520
:RETURNELSEPRINT:INPUT"LOAD NAME":FS:IFF
S=" "ORLEN(FS)>8THENGOSUB1520:PRINT"Y7!"
MAS$:GOSUB1510:RETURN
1330 FL$=FS+ ".EDI":OPENFL$FORINPUTAS#1:I
FA=1THENCLOSE#1:GOTO1320ELSEIFA=2THENCLO
SE#1:GOSUB1510:GOSUB1520:RETURNELSEFORI=
0TO703:INPUT#1,A:IFA=107THENA=65ELSEIFA=
108THENA=66
1340 VPOKE6176+I,A:NEXT:FORI=0TO36:INPJ
T#1,Q(I):NEXT:CLOSE#1:GOSUB1510:PRINT"Y
5"FS:PRINT"Y7."MAS$:RETURN
1350 ' LOCATE----- FUNCTION 4
1360 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;PRINT"Y7
&LOCATE MODE":LM=1:X=96:Y=96:FORI=1TO7:
PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1370 S=STICK(0):Y=Y+(S=5)*(Y<176)-(S=1)*
(Y>8):X=X+(S=3)*(X<248)-(S=7)*(X>0)
1380 IFINKEY$=CHR$(9)THENLM=LM+1:IFLM=8T
HENLM=1:GOTO1410
1390 ONLMGOSUB1420,1430,1440,1450,1460,1
470,1490

```

```

1400 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN1370
1410 PRINT"Y7!"MAS$:GOSUB1510:RETURN
1420 PUTSPRITE7,(X,Y),7,0:Q(0)=X:Q(1)=Y:
RETURN
1430 PUTSPRITE6,(X,Y),3,0:Q(2)=X:Q(3)=Y:
Q(24)=X:Q(25)=Y:RETURN
1440 PUTSPRITE5,(X,Y),7,3:Q(13)=X:Q(14)=
Y:RETURN
1450 PUTSPRITE4,(X,Y),3,3:Q(15)=X:Q(16)=
Y:RETURN
1460 PUTSPRITE3,(X,Y),14,3:Q(17)=X:Q(18)
=Y:RETURN
1470 PUTSPRITE2,((X#8)*8,(Y#8)*8),15,2:Q
(27)=X/8+1
1480 IFY>104THENQ(28)=22:Q(30)=22:RETURN
ELSEQ(28)=3:Q(30)=3:RETURN
1490 PUTSPRITE1,((X#8)*8,(Y#8)*8),3,2:Q(
31)=X/8+1:Q(32)=Y/8+1:RETURN
1500 FORI=1TO4:KEY(I)OFF:NEXT:KEY(10)OFF
:RETURN
1510 FORI=1TO4:KEY(I)ON:NEXT:KEY(10)ON:R
ETURN
1520 CLS:PRINT"Y !EDITOR VER1.0 FILE":
PRINT"Y7!"MAS$:PRINT"Y79"CHR$(125+WC)"
"Z$(BC):PUTSPRITE1,(0,208):RETURN
1530 ' EXIT ----- FUNCTION 10
1540 GOSUB1500:PRINT"Y7!"MB$;PRINT"Y7
SEXIT OK? (Y/N)":A=USR4(0):AS=INPUT$(1)
:IFAS="Y"ORAS="y"THENFORI=0TO7:PUTSPRITE
I,(0,208):NEXT:ERASEQ:Z$(10)="ij":Z$(11)
="kl":RETURN220ELSEGOSUB1510:PRINT"Y7!"
MAS$:RETURN
1550 DATA128,88,120,104,1,1,255,255,5,0,
0,0,0,100,100,120,120,50,30,0,0,0,0,12
0,104,0,10,22,0,22,15,11,1,3,0,4
1560 ' ERROR
1570 B=CSRLIN:IFVM=1THENPRINT"Y6 "
1580 A=0:IFERR=53THENPRINT"FILE NOT FOUN
D! ":A=2
1590 IFERR=68THENPRINT"WRITE PROTECTED!"
:A=1
1600 IFERR=70THENPRINT"DISK OFFLINE! "
:A=2
1610 IFERR=56THENPRINT"BAD FILE NAME! "
:A=1
1620 IFERR=60THENPRINT"FORMAT ERROR! "
:A=2
1630 IFERR=69THENPRINT"DISK ERROR! "
:A=2
1640 IFA=0THENPRINT"LINE:"ERL:ERRORERR
1650 IFVM=0THENPRINT:PRINT"HIT ANY KEY"
1660 C=USR4(0):AS=INPUT$(1):FS="":FL$=""
1670 IFVM=1THENVM=0:RESUMENEXTELSELOCATE
0,B:PRINTSPC(63):RESUMENEXT

```



A、A\$、B、B\$、C、C\$……
汎用
A(n)、A\$(n)……キャラクタパターンの定義用
BC……エディタ使用時の壁選択用
D……アドレス計算用
E……エスケープシグナス用：CHR\$(27)が入る⇒変数Eは文字変数で宣言してある
F\$……ファイル名
F、F\$……拡張子。ED1を付けたファイル名
FNZ(n, m)……テキスト座標n, mの位置にある文字のキャラクタコードを検出するユーザ定義関数
J、J\$……ループ用
K\$……キー入力用
L……ゲームのレベル
LM……エディタ使用時の作業分岐用
MAS\$……エディタ画面でのメニュー表示用
MB\$……メッセージ消去用(空白が23文字ぶん入る)
Q(n)……エディタ使用時の情報保存用
R……ステージ数
RX、RY……ラケットの座標保存用
S……スティック入力用

SE……SELECTキーを押したかのフラグ(1:押した、0:押さない)
SV……エディタでのカーソルの切り換えフラグ
SX、SY……エディタ使用時のカーソル座標
VM……セーブ時のエラーフラグ(1:エラー発生、0:エラーなし)
WC……エディタ使用時のブロック選択用
X……タイトルのモードセレクト用
XX、YY……ボールの座標一時保存用
Y……エディタでの選択用
Z\$(n)……ステージデータ用



0~40 REM文形式のマシン語データ
150~210 初期設定/STOPキーの入力を無効にする処理
REM文形式のマシン語データの展開/太文字処理
220~240 タイトル表示/変数初期化
250~300 タイトル時のメニュー処理
310~350 メニュー処理のサブルーチン群
360~390 ステージ別の処理分岐ルーチン

400~410 ゲーム開始前の共通処理ルーチン
420 ゲームメイン(マシン語)の呼び出し
430~440 ボールが落ちたときの処理
450~460 ステージクリアの処理
470~500 ボーナスの処理
510~530 ゲームオーバーの処理
540 スコア類の表示
550~580 キャクタのデータ(行170で読みこみ)
590~620 キャクタの色データ(行170で読みこみ)
630~640 タイトルのデータ(行210で読みこみ)
650~690 ステージ1用処理
700~740 ステージ2用処理
750~780 ステージ3用処理
790~820 ステージ4用処理
830~880 ステージ5用処理
870~900 ステージ6用処理
910~930 ステージ7用処理
940~980 ステージ8用処理
990~1040 エディタ用の初期設定
1050~1080 TABキーが押されたときの処理
1100~1140 スペースキーが押されたときの処理
1150~1180 リターンキーが押されたときの処理

1190~1210 エディット画面クリア処理
1220~1260 データのセーブ処理
1270~340 データのロード処理
1350~1490 座標の指定処理
1500~510 ファンクションキー入力時の割りこみ許可・禁止サブ
520 メッセージ表示サブ
1530~1540 メニューへもどす処理
1550 座標の初期データ(行1010で読みこみ)
1560~1670 エラー処理ルーチン



8HD74A~8HD77E
マシン語書きこみ処理
8HD780~8HD7C2
多色刷り処理1
8HD7C3~8HD7CE
多色刷り処理2
8HD7CF~8HD7EO
ボールの移動
8HD7E1~8HD803
ボール1の表示
8HD804~8HD82B
ボール2の表示
8HD82C~8HD836
ボール座標の保存
8HD837~8HD84A



10>XW79	20>Zr69	30>uqY9	40>tKL9	850>YQx0	860>30J0	870>T730	880>hsc3
50>JaS9	60>DBE9	70>P6J9	80>nXG9	890>hbW4	900>Laa0	910>f730	920>qw32
90>n9D9	100>0HD9	110>hrC9	120>skJ9	930>0aI0	940>r730	950>iNS3	960>Lni4
130>4RD9	140>LMq8	150>aYB3	160>mEV4	970>WKb1	980>IIF1	990>j5D0	1000>X4G0
170>5Kx1	180>DLZ1	190>8c95	200>1oh2	1010>HsG0	1020>1Rr7	1030>xHV2	1040>L1Z2
210>svw1	220>3er2	230>xLG1	240>5e40	1050>ff20	1060>h3D0	1070>5w20	1080>ewF0
250>ett0	260>8ws2	270>4Ov0	280>AeA0	1090>Qs30	1100>Xf90	1110>xkR0	1120>E610
290>u1I1	300>9b30	310>N0b0	320>fBS0	1130>Cs30	1140>Rf40	1150>5Y20	1160>DaG0
330>iJL0	340>GM35	350>KpK0	360>0NP2	1170>txH0	1180>pp60	1190>tJ60	1200>PJv1
370>vq20	380>qPG0	390>83e1	400>vVn3	1210>Ji30	1220>KR60	1230>G202	1240>Ujp1
410>aBC0	420>M3f0	430>8xF2	440>8vH0	1250>vnh6	1260>TXX0	1270>2Q02	1280>hje1
450>CqA0	460>ddx2	470>d7x4	480>0T00	1290>7wC0	1300>PDA0	1310>c9w3	1320>PdW2
490>Sfa1	500>dBR2	510>2V30	520>8S20	1330>sDI2	1340>AKd0	1350>Aa60	1360>HP11
530>NjH1	540>6uU1	550>Qg30	560>PQP7	1370>Ct71	1380>PxEO	1390>xa80	1400>BX20
570>m7K7	580>I3B0	590>EH60	600>KgU6	1410>Ji30	1420>kS90	1430>K4w0	1440>p5A0
610>wZ20	620>17E0	630>L420	640>6od2	1450>W6A0	1460>YXA0	1470>oBH0	1480>fGK0
650>T630	660>vGd5	670>M200	680>Jeq1	1490>jXX0	1500>ER70	1510>ud60	1520>H061
690>xtv0	700>f630	710>Xm80	720>1844	1530>fp60	1540>jYo3	1550>hs81	1560>1v00
730>aY64	740>3k11	750>r630	760>fSV4	1570>Li30	1580>GaC0	1590>Jx90	1600>e690
770>9Y74	780>jUf1	790>5730	800>vHV4	1610>c090	1620>vE90	1630>4L80	1640>Ct40
810>MDP0	820>0kb0	830>H730	840>wq06	1650>vF50	1660>2890	1670>k2C0	

ボール当たり判定準備
 &HD84B~&HD88.1
 当たり判定用座標計算
 &HD885~&HD892
 当たり判定とブロック消去
 &HD893~&HD8EA
 各種処理への分岐ルーチン
 &HD8EB~&HD91F
 ワ ブ処理
 &HD920~&HD940
 TWI\N処理
 &HD94E~&HD95B
 黄色ブロック処理1
 &HD959~&HD981
 青色ブロック処理
 &HD982~&HD9B1
 緑色ブロック処理
 &HD9B2~&HD9E2
 赤色ブロック処理
 &HD9E3~&HD9ED
 黄色ブロック処理2
 &HD9EE~&HD9FA
 1UPブロック処理
 &HD9FB~&HDA0C
 めりこみ防止
 &HDA00~&HDA39
 効果音サブ1

&HDA3A~&HDA57
 ボールの方向を変える
 &HDA58~&HDA74
 ボールのスピード変更
 &HDA75~&HDA8A
 各種処理への分岐ルーチン
 &HDA8B~&HDB0A
 スコア計算
 &HDB0B~&HDB2C
 ボールの数表示
 &HDB2D~&HDB5A
 ボールの数追加
 &HDB5B~&HDBAD
 ボールが落ちたときの処理
 &HDBAE~&HDBB9
 クリア処理
 &HDBBA~&HDBE4
 効果音サブ2
 &HDBE5~&HDBF9
 TWINの解除
 &HDBFA~&HDC04
 ボール同士の衝突
 &HDC05~&HDC30
 ボールのスピード調節
 &HDC31~&HDC47
 ステイック入力
 &HDC48~&HDC66

上を押したときの処理
 &HDC67~&HDC85
 下を押したときの処理
 &HDC86~&HDCA8
 右を押したときの処理
 &HDCA9~&HDCC5
 左を押したときの処理
 &HDCC6~&HDD11
 フケット移動処理
 &HDD12~&HDD26
 フケット衝突判定
 &HDD27~&HDD31
 画面はみだし防止
 &HDD32~&HDD5D
 キャラクタ衝突判定
 &HDD5E~&HDD65
 方向転換サブ
 &HDD66 ~&HDDA3
 パッドの移動



&HDDA4
 青のボールのカウンタ
 &HDDA5
 緑のボールのカウンタ
 &HDDA6~&HDDA7
 青のボールの座標
 &HDDA8 &HDDA9
 緑のボールの座標
 &HDDAA~&HDDAD

ボールの移動増分
 &HDDAE
 ボールの数
 &HDDAF ~ &HDDB2
 スコア
 &HDDB3 ~ &HDDB8
 ワープの座標(3組)
 &HDDB9 ~ &HDDBA
 HLレジスタ一時保存用
 &HDDBB ~ &HDDBC
 処理の分岐用フラグ
 &HDDBD
 TWINモードフラグ
 &HDDBE ~ &HDDBF
 ボール座標の一時保存用
 &HDDC0
 こわすブロックの数
 &HDDC1 ~ &HDDC2
 ラケットの座標
 &HDDC3 ~ &HDDC4
 ラケットの移動増分
 &HDDC5 ~ &HDDC6
 パッドの座標
 &HDDC7
 パッドの移動増分
 &HDDC8
 ボール移動用カウンタ
 &HDDC9 ~ &HDDCA
 レベル
 &HDDCB
 BASICからの参照用

NITO WO OU MONO
ITTO MO EZU.....

DEMO NITO WO
OWANAKYA NARA
NAIN DAYO NE



727-7274

LEVEL5では4/1?

[illegible]

L J
TWIN E
O
F A I

FUNNY BOY

MSX 2/2+VRAM64K BY LEMON SONG SOFT

▶遊び方は50ページ

```

10 '*** OLYMPIA MACHINE SIMULATION ***
    ***   FUNNY BOY   ***
    ***   FOR MSX FAN   ***
    ***   (c)1991 LEMON SONG ***

20 KEYOFF:SCREEN0,2,0:WIDTH40:COLOR15,1,
5:DEFINT A-Z:PRINT"KEY[C] or JOYSTICK[I]"
:A$=INPUT$(1):IF A$="0"OR A$="1"THEN JO=ASC
(A$)-48ELSE 20

30 PRINT"BODY COLOR":PRINT"GREEN[C] BLUE
[1] YELLOW[C]":A$=INPUT$(1):IF A$="0"THEN
BC=2ELSEIF A$="1"THEN BC=4ELSEIF A$="2"THEN
BC=10ELSE LOCATE,1:GOTO 30

40 SCREEN2:OPEN"GRP:"AS#1:R=RND(-TIME):D
IMCC(11),R1(23),R2(23),R3(23),C1(23),C2(
23),C3(23):PLAY"S0M3000T255L64":ONSTOPGO
SUB1440:STOPON

50 '----- GRAPHIC -----

60 FOR I=0 TO 11:READ X1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,
Y1)-(X2,Y2),C,BF:NEXT:FOR I=11 TO 135 STEP 5
:LINE(8,I)-(160,I),15:NEXT:DRAW"BM55,125
C2E13R72F13G13L72H13":PAINT(56,125),2

70 LINE(164,62)-(182,80),15,B:FOR I=0 TO 6:
READ X1,Y1,X2,Y2,C:LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),C:
NEXT

80 FOR I=0 TO 4:A=VAL("&H"+MID$("8A4A8",I+1
,1)):FOR K=0 TO 4:FOR L=0 TO 1:PSET(K*7+24+L,I
*20+17),A:PRINT#1,MID$("3MED.2MED.1MED.2
MED.3MED.",I*5+K+1,1):NEXT:K=K+1:NEXT:FOR J=63 T
O 146 STEP 83:CIRCLE(J,I*20+20),2,A:PAINT(J
,I*20+21),A:NEXT:NEXT

90 FOR I=0 TO 4:READ X,Y,R,C:CIRCLE(X,Y),R,C
:PAINT(X,Y),C:NEXT:CIRCLE(170,98),9,1:CIR
CLE(180,125),7,1:CIRCLE(180,125),4,1:LI
NE(180,120)-(180,123),1

100 FOR I=80 TO 130 STEP 25:CIRCLE(I,100),9,1
3,,,7:PAINT(I,100),13:PSET(I-1,97),13:PR
INT#1,"S":NEXT:PRESET(30,120):PRINT#1,"
"

110 FOR I=0 TO 1:COLOR 7:PRESET(154+I,26):PR
INT#1,"BIG":PRESET(152+I,82):PRINT#1,"OL
T":COLOR 11:PRESET(154+I,38):PRINT#1,"BO
NUS":PRESET(170+I,90):PRINT#1,"FIN":FOR J
=0 TO 1:COLOR 10-J-I:PRESET(164-I-J,50+I):P
RINT#1,"777":NEXT:NEXT

120 FOR I=20 TO 180 STEP 16:FOR J=150 TO 182 STEP
16:CIRCLE(I,J),8,BC:PAINT(I,J),BC:NEXT:N
EXT:LINE(64,164)-(144,179),BC+1,BF:COLOR
1:FOR I=0 TO 1:PSET(70+I,170):PRINT#1,"FUNN
Y BOY":NEXT

130 COLOR 15:FOR I=0 TO 1:PSET(72+I,14),1:PR
INT#1,"LEMON":PSET(104+I,22),1:PRINT#1,"
SONG":NEXT:COLOR 7:DRAW"BM208,16":PRINT#1
,"MEDALS":DRAW"BM208,40":PRINT#1,"BIG":
DRAW"BM232,24":COLOR 15:PRINT#1,"250":DRA
W"BM248,40":PRINT#1,"0"

140 '----- SPRITE -----

```

```

150 FOR I=0 TO 12:READ A$:FOR J=0 TO 31:VPOKE14
336+I*32+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NE
XT:NEXT:SPRITE$(30)=STRING$(32,170):0$=C
HR$(0):E$=CHR$(2):FOR I=13 TO 22:READ A$:FOR
J=1 TO 16:B$=MID$(A$,J,1):IF B$="0"THEN B$=0
$ELSEIF B$="^"THEN B$=E$

160 C$=C$+B$:NEXT:SPRITE$(I)=D$+"!#####
"+D$+"#####!"+"C$=":NEXT:FOR I=23 TO 28
:READ A$:FOR J=1 TO 16:B$=MID$(A$,J,1):IF B$=
"0"THEN B$=0$ELSEIF B$="^"THEN B$=E$

170 C$=C$+B$:NEXT:SPRITE$(I)=D$+D$+STRIN
G$(6,E$)+CHR$(0)+STRING$(6,E$)+D$+C$+C$=
":NEXT:SPRITE$(29)=D$+"!#####!#####
"+D$+"!#####!#####!"

180 '----- REEL & COLOR etc. -----

190 FOR I=0 TO 11:READ CC(I):NEXT:FOR I=1 TO 23
:READ R1(I),R2(I),R3(I):C1(I)=CC(R1(I)):C
2(I)=CC(R2(I)):C3(I)=CC(R3(I)):NEXT:FOR I
=1 TO 6:READ BO(I),MS(I):NEXT

200 ME=250:MO=3:R1=20:R2=20:R3=20:GOSUB 9
10:GOSUB 920:GOSUB 930:AS=INKEY$:IF A$=CHR$
(24)THEN GOSUB 1100ELSEIF A$=CHR$(127)THEN F
(0)=1ELSEIF A$=CHR$(18)THEN F(1)=1ELSEIF A$
=CHR$(11)THEN F(2)=1ELSEIF A$=CHR$(27)THEN
R=1:GOSUB 1160

210 '----- MAIN -----

220 IN=3:IF STICK(JO)=1THEN GOSUB 440ELSE 22
0

230 IFF(0)OR F(1)THEN 280ELSE IFF(2)THEN 260
ELSEIF NN THEN 290ELSE IFRND(1)<.07THEN F(3)=
1:F(4)=0:GOTO 290ELSE IFRND(1)<.02THEN F(4)
-1:GOTO 290

240 IFRND(1)*10000<MS(MO)THEN F(2)=1:SH=0
:GOTO 260

250 IFRND(1)*10000<BO(MO)THEN F(RND(1)*2,
=1:F(3)-0:GOTO 290ELSE 290

260 SH=SH+1:IF RND(1)<.7THEN F(3)=1:F(4)=0

270 IF SH<25 THEN 250ELSE SH=0:IF RND(1)>.4TH
EN F(2)=0:GOTO 250ELSE 250

280 IFRND(1)<.5THEN F(4)=1

290 NN=0:GOSUB 490:GOTO 220

300 '----- BIG BONUS MAIN -----

310 F(2)=0:COLOR,8:IFF(5)=1THEN BG=BG+1:
PLAY"Q3CDCEFCFCG04CDCEFCFCG05CDCEFCFCG06CD
CEFCG":LINE(240,40)-(255,48),1,BF:DRAW"B
M240,40":COLOR 15:PRINT#1,USING"##":BG:FO
RI=0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:F(4)-0

320 A=F(5):IFA=3ORA=8ORA=14THEN F(7)=1:GO
TO 390

330 IFA<3THEN F(3)=1:PX=154:GOTO 390

340 IFA<8THEN F(3)=1:PX=162:GOTO 390

350 IFA<11THEN F(3)=1:PX=170:GOTO 390

360 IFA<14THEN F(4)=1:GOTO 390

370 COLOR,10:PUTSPRITE10,(166,62),10,29
:PLAY"S0M15000T180L405C204A3B-805C204F2L
8GAB-05C04L4B-AG1L8AB-05CDC4C4F2C204L4B-
AG3F8F2"

```

次ページへ続く


```

380 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENFORI=
0TO7:F(I)=0:NEXT:LINE(152,16)-(188,24),1
,BF:COLOR,,5:BEEP:PLAY"S0M3000T255L6408B
CG":GOTO220ELSE380
390 COLOR9:PRESET(PX,16):PRINT#1,"●":IFS
TICK(J0)=1THENF(5)=F(5)+1:IN=3:GOSUB440:
GOSUB500:GOTO310ELSE390
400 '----- REG BONUS MAIN -----
410 IFF(6)=1THENCOLOR,,13:PLAY"D6EEEE05B
BB06G+G+G+G+EEEE05BBB888B06EEEE":FOR
I=0TO1000:NEXTELSEIFF(5)ANDF(6)=7THENF(6
)=0:GOTO310ELSEIFF(6)=7THENF(6)=0:COLOR,
,5:GOTO220
420 IFSTICK(J0)=1THENF(6)=F(6)+1:IN=1:GO
SUB440:GOSUB500:GOTO410ELSE420
430 '----- MEDAL IN -----
440 LINE(10,16)-(17,103),1,BF:PUTSPRITE1
0,(0,209):FORI=1TOIN:PUTSPRITE9,(162,90)
,11,12:ONIGOSUB460,470,480:COLOR9:PRESET
(10,Y1):PRINT#1,"●":PRESET(10,Y2):PRINT#
1,"●":PLAY"06E07E":PUTSPRITE9,(0,209):ME
=ME 1:GOSUB1080:NEXT:LINE(208,72)-(255,7
9),1,BF
450 IFSTRIG(J0)=0THEN450ELSEPLAY"04CG05E
03C06G":RETURN
460 Y1=56:Y2=56:RETURN
470 Y1=36:Y2=76:RETURN
480 Y1=16:Y2=96:RETURN
490 '----- REVOLVE -----
500 TR=RND(1)*5:FORI=0TO2:PUTSPRITEI+3,(
97,I*20+32),14,30:PUTSPRITEI+6,(122,I*20
+32),14,30:NEXT
510 PUTSPRITE0,(72,32),C1(R1+2),R1(R1+2)
:PUTSPRITE1,(72,52),C1(R1+1),R1(R1+1):PU
TSPRITE2,(72,72),C1(R1),R1(R1):IFSTICK(J
0)=7ANDTR=15THEN550ELSEFORI=0TO10:NEXT:R
1=R1+1:TR=TR-(TR<15):IFR1=22THENR1=1:GOT
0510ELSE510
520 PUTSPRITE3,(97,32),C2(R2+2),R2(R2+2)
:PUTSPRITE4,(97,52),C2(R2+1),R2(R2+1):PU
TSPRITE5,(97,72),C2(R2),R2(R2):IFSTICK(J
0)=5THEN600ELSEFORI=0TO15:NEXT:R2=R2+1:I
FR2=22THENR2=1:GOTO520ELSE520
530 PUTSPRITE6,(122,32),C3(R3+2),R3(R3+2)
:PUTSPRITE7,(122,52),C3(R3+1),R3(R3+1):
PUTSPRITE8,(122,72),C3(R3),R3(R3):IFSTIC
K(J0)=3THEN690ELSEFORI=0TO15:NEXT:R3=R3+
1:IFR3=22THENR3=1:GOTO530ELSE530
540 '----- STOP LEFT -----
550 PLAY"06EEEE":IFF(6)ORF(7)THENELSEIFF
(4)ORF(0)ORF(1)THEN570ELSEIFR1=3ORR1=4TH
ENR1=5:GOTO590ELSEIFR1>6ANDR1<10THENR1=1
0:GOTO590ELSEIFR1>12ANDR1<16THENR1=16:GO
TO590ELSEIFR1>17THENR1=21:GOTO590ELSE590
560 A=R1(R1+1):IFA=6ORA=8ORA=9ORA=11THEN
590ELSER1=R1+1:IFR1=22THENR1=1:GOTO560EL
SE560
570 IFF(4)=0THENELSEIFR1>2ANDR1<9THENR1=
8:GOTO590ELSEIFR1>9ANDR1<13THENR1=13:GOT
0590ELSEIFR1>13ANDR1<17THENR1=19:GOTO590
ELSEIFR1>17ANDR1<21THENR1=20:GOTO590ELSE
IFR1=21ORR1=1ORR1=2THENR1=3:GOTO590ELSE5
90
580 IFR1<4THENR1=3ELSEIFR1=4THENELSEIFR1
=5ORR1=6THENR1=6ELSEIFR1>6ANDR1<11THENR1
=10ELSEIFR1>11ANDR1<14THENR1=13ELSEIFR1=
14ORR1=15THENELSER1=21

```

```

590 GOSUB910:IFCHTHENGOSUB1140:GOTO520EL
SE520
600 '----- STOP CENTER -----
610 PP=0:OO=0:OG=0:PLAY"05B888":IFF(6)=0
ANDF(7)=0THEN630
620 A=R2(R2+1):IFA=4ORA=8THEN680ELSER2=R
2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO620ELSE620
630 IFF(4)ORF(0)ORF(1)THEN670ELSEIFR1=21
ORR1=10THENPP=2:GOTO650ELSEIFR1=1ORR1=11
THENPP=1:GOTO650ELSEIFR1=2ORR1=12THENPP=
0:GOTO650
640 OG=1:IFR1=5ORR1=16THENDO=2:GOTO660EL
SEIFR1=6ORR1=17THENDO=1:GOTO660ELSEIFR1=
7ORR1=18THENDO=0:GOTO660
650 A=R2(R2+PP):IFA=3ORA=4THEN680ELSER2=
R2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO650ELSE650
660 A=R2(R2+OO):IFA=5ORA=6THEN680ELSER2=
R2+1:IFR2=22THENR2=1:GOTO660ELSE660
670 IFR2=21ORR2<6THENR2=5ELSEIFR2>5ANDR2
<10THENR2=9ELSEIFR2>9ANDR2<14THENR2=13EL
SEIFR2=14ORR2=15THENR2=15ELSER2=20
680 GOSUB920:GOTO530
690 '----- STOP RIGHT -----
700 PLAY"06G+G+G+G+EEEE":IFF(6)ORF(7)THE
NELSEIFF(0)ORF(1)ORF(4)THEN800ELSEIFF(3)
=0THEN770ELSEIFOGTHEN750ELSE730
710 IFF(6)>3ANDRND(1)<.1THENELSEA=R3(R3+
1):IFA=4ORA=6ORA=8THENHH=1:GOTO890ELSER3
=R3+1:GOSUB880:GOTO710
720 A=R3(R3+1):IFA<4ORA=5ORA=7THENF(6)=F
(6)-1:HH=0:GOTO890ELSER3=R3+1:GOSUB880:G
OTO720
730 A=R3(R3+PP):IFA=1THEN890ELSEIFA=3ORA
=4THENELSER3=R3+1:IFR3=22THENR3=1:GOTO73
0ELSE730
740 IFR2(R2+1)=1ANDR3=11ORR2(R2+2)=1ANDR
3=10THENR3=R3+1:GOTO890ELSE890
750 A=R3(R3+OO):IFA=5ORA=6ORA=1THENELSER
3=R3+1:IFR3=22THENR3=1:GOTO750ELSE750
760 IFR3=11ANDR2(R2+1)=1ORR3=12ANDR2(R2)
=1THENR3=R3+2:GOTO890ELSE890
770 IFDGTEN790ELSEA=R3(R3+PP):IFA=3ORA=
4ORA=1THENR3=R3+1:GOSUB880:GOTO770
780 IFR1=21ANDR2(R2+1)=0ANDR3=19THENR3=2
1:GOTO890ELSEIFR3=12THENR3=13:GOTO890EL
SE890
790 A=R3(R3+OO):IFA=5ORA=6ORA=1THENR3=R3
+1:GOSUB880:GOTO790ELSE890
800 IFF(0)ORF(1)THEN820ELSEIFR3>18THENR3
=2:GOTO890ELSEIFR3>9ANDR3<13THENR3=13:GO
TO890
810 A=R3(R3+1):IFA=5ORA=6ORA=1THENR3=R3+
1:GOSUB880:GOTO810ELSEIFR3=19THENR3=2:GO
TO890ELSE890
820 IFF(1)THEN850ELSEIFR3<15ORR3>19THENE
LSEIFR1(R1)=0THENR3=19:GOTO890:ELSEIFR1(
R1+1)=0THENR3=20:GOTO890ELSER3=21:GOTO89
0
830 IFR3=19ANDR1(R1+1)=0ORR3=20ANDR1(R1+
1)=0THEN890ELSEIFR3=21ANDR1(R1+2)=0THEN8
90ELSEIFR3>9ANDR3<14THENR3=13:GOTO890
840 A=R3(R3+2):B=R3(R3+1):IFA=1ORR1=10RA=
3ORA=4ORR1=5ORR1=6THENR3=R3+1:GOSUB880:GOT
0840ELSEIFR3=12THENR3=13:GOTO890ELSE890
850 IFR3<6ORR3>10ORR2(R2+1)<>1THEN860ELS
EIFR1(R1)=1THENR3=10:GOTO890:ELSEIFR1(R1
+1)=1THENR3=11:GOTO890ELSER3=12:GOTO890

```



```

850 IFR3=10ANDR1(R1+1)=1ANDR2(R2+1)=10RR
3=11ANDR1(R1+1)=1ANDR2(R2+1)=1THEN890ELSE
E1FR3=12ANDR1(R1+2)=1THEN890ELSEIFR3>18T
HENR3=3:GOTO890
870 A=R3(R3+2):B=R3(R3+1):IFA=1ORB=1ORA=
3ORA=4ORB=5ORB=6THENR3=R3+1:GOSUB880:GOT
O870ELSEIFR3=19THENR3=3:GOTO890ELSE890
880 IFR3>21THENR3=R3-21:RETURNELSERETURN
890 GOSUB930:GOTO950
900 '----- PUT L/C/R -----
910 PUTSPRITE0,(72,32),C1(R1+2),R1(R1+2)
:PUTSPRITE1,(72,52),C1(R1+1),R1(R1+1):PU
TSPRITE2,(72,72),C1(R1),R1(R1):RETURN
920 PUTSPRITE3,(97,32),C2(R2+2),R2(R2+2)
:PUTSPRITE4,(97,52),C2(R2+1),R2(R2+1):PU
TSPRITE5,(97,72),C2(R2),R2(R2):RETURN
930 PUTSPRITE6,(122,32),C3(R3+2),R3(R3+2)
:PUTSPRITE7,(122,52),C3(R3+1),R3(R3+1):
PUTSPRITE8,(122,72),C3(R3),R3(R3):RETURN
940 '----- CHECK -----
950 AT=0:IFF(3)ORF(6)ANDHH=1THENAT=15:F(
3)=0:GOTO1060ELSEIFF(6)THEN1060ELSEIFF(7
)THENAT=3:F(6)=1:F(7)=0:GOTO1060ELSEFORI
=1TO5:ONIGOSUB1000,1010,1020,1030,1040:A
=R1(R1+A):B=R2(R2+B):C=R3(R3+C)
960 IFA=0ANDB=0ANDC=0THENF(5)=1:F(0)=0:A
T=AT+15:GOTO990ELSEIFA=1ANDB=1ANDC=1THEN
F(1)=0:F(6)=1:AT=AT+15:GOTO990
970 IFA=10ORA=11THENAT=AT+2:F(4)=0:GOTO9
90ELSEIFA=2ANDB=2ANDC=2THENAT=AT+3:NN=1
:GOTO990
980 IFA<7ORA>9THEN990ELSEIFB<8THENELSEI
FC<7ORC>8THENELSEAT=AT+3:NN=1
990 IFAT>15THENAT=15:NEXT:GOTO1060ELSENE
XT:GOTO1060
1000 A=1:B=1:C=1:RETURN
1010 A=2:B=2:C=2:RETURN
1020 A=0:B=0:C=0:RETURN
1030 A=2:B=1:C=0:RETURN
1040 A=0:B=1:C=2:RETURN
1050 '----- MEDAL OUT -----
1060 PUTSPRITE10,(166,62),10,13:IFAT=0TH
EN1070ELSEPLAY"O5EE06BBB8G+G+BBB8B":FORI
=14TOAT+13:PUTSPRITE10,(166,62),10,I:R=R
ND(1)*30+210:ME=ME+1:GOSUB1090:FORK=112T
O192STEP16:PUTSPRITE12,(R,K),11,12:NEXT:
NEXT
1070 IFF(6)THENRETURN410ELSEIFF(5)THENRE
TURN310ELSEFORI=0TO1200:NEXT:PLAY"O8B":R
ETURN
1080 '----- OWN MEDALS -----
1090 COLOR15:LINE(216,24)-(255,31),1,BF:
DRAW"BM216,24":PRINT#1,USING"####":ME:I
FME<0THENRETURN1210ELSERETURN
1100 '----- MODE SET -----
1110 FORI=0TO300:NEXT:PUTSPRITE10,(166,6
2),10,MD+13:IFSTRIG(JO)THEN1120ELSEIFSTI
CK(JO)=1THENPLAY"O5CD":MD=MD+1:IFMO=7THE
NMD=1:GOTO1110ELSE1110ELSE1110
1120 PLAY"O4CRCRC":IFSTICK(JO)=5THENCH=1
:DRAW"BM208,56":PRINT#1,USING"CHECK#":MD
:DRAW"BM208,64":PRINT#1,"7RfC":DRAW"BM2
08,80":PRINT#1,"7IRIFI":RETURNELSERETURN
1130 '----- CHECK MODE -----

```

```

1140 F(8)=SH+1:AS="":FORI=0T04:AS=AS+RIG
HT$(STR$(F(I)),1):NEXT:COLOR15:DRAW"BM20
8,72":PRINT#1,AS:LINE(208,88)-(255,96),1
,BF:FORI=5T08:I=I-(I=7):PRESET(208+(I-5)
*16+16*(I=8),88):PRINT#1,USING"##":F(I)+
(F(I)<>0):NEXT:RETURN
1150 '----- REEL CHECK -----
1160 S=STICK(JO):R=R+(S=7ANDR>1)-(S=3AND
R<3):FORI=0T050:NEXT:ONRGOSUB1170,1180,1
190:IFSTRIG(JO)THENRETURNELSE1160
1170 R1=R1+(S=1ANDR1>1)-(S=5ANDR1<21):GO
SUB910:RETURN
1180 R2=R2+(S=1ANDR2>1)-(S=5ANDR2<21):GO
SUB920:RETURN
1190 R3=R3+(S=1ANDR3>1)-(S=5ANDR3<21):GO
SUB930:RETURN
1200 '----- MEDAL LOST -----
1210 PLAY"V13T120L203GFEE":SCREEN0:WIDTh
40:COLOR7,1:PRINT"You have no medal. Pus
h[STOP]to replay.":POKE-869,1:RUN
1220 '----- DATA -----
1230 DATA 0,0,200,191,14,8,8,192,110,1,1
84,100,190,110,14,8,140,192,191,1,70,30,
89,90,15,95,30,114,90,15,120,30,139,90,1
5,20,15,60,25,8,20,35,60,45,10,20,55,60,
65,4,20,75,60,85,10,20,95,60,105,8
1240 DATA 0,0,8,8,1,192,8,200,0,1,64,20,
146,100,14,64,40,146,40,14,64,60,146,60,
14,64,80,146,80,14,64,100,146,20,14,30,1
25,10,1,80,125,6,5,105,125,6,5,130,125,6
,5,170,110,12,14:'GRAPHIC
1250 DATA F3FFFFFFFFF8F0E003070E1D3A75EAD5
F0CFF00000000000000000000000000000
1260 DATA 00C07E4128282E607FD5ABD5AB553F
010006FCFCF8F8F8FCFC1222321224F800
1270 DATA 0000000000000000000000000000
F80060601018383070F0FA0A60C08000000
1280 DATA 00000071B377EDFFFFFFF7F3F1F0700
000000C0F0F8FCFEFFFAFEFCF8F0C0000000
1290 DATA 00000071B377EDFFFFFFFD7E3F1F0700
000000C0F0F83C7E7F7A7EFCF8F0C0000000
1300 DATA 0001061B377EDFFFFFFF7F3F1F0700
000000C0F0F8FCFEFEFEFCF8F0C0000000
1310 DATA 0001061B377EDFFFFFFFD7E3F1F0700
000000C0F0F83C7E7E7E7EFCF8F0C0000000
1320 DATA 00011D362F7F5F7F7F7F3F3F1F0F06
00800070F8F8FCFCFCFCFCF8F8F0E0C000
1330 DATA 00011D362F7F5C7E7E7E3A3D1F0F06
00800074F8F8FC7CFCFCFCF8F8F0E0C000
1340 DATA 00011D362F7F5E7D7D7C3D3D1F0F06
00800070F8F8FCFC7C7C7C78F8F0E0C000
1350 DATA 000000000030C183C6EDFFDBFF7E3C
18040E33C34040403078DCBEFEFEFC7830
1360 DATA 000000000030C183C6EDFFBDFE7F3C
18040E33C3404040F0387C7E7EFEFC7830
1370 DATA 00010609172F2B58B58282F170906
0100C030C8F4FACABDD0ED9AFAF4C830C0
1380 DATA @1#####@#####!,@#####@^
^@,@#####!#####!,@#####!#####!,@
#####!#####!,@#####!#####!,@#####!
#####!,@#####!#####!
1390 DATA @1#####!#####!,@#####!^
^,^,#####!#####!,@#####!#####!,@
#####!#####!,@#####!#####!,@#####!
#####!,@#####!#####!#####!:'SPRITE
1400 DATA 6,1,10,7,7,9,9,3,3,3,8,8:'COL

```


1410 DATA 8,4,3,3,2,6,1,5,7,2,8,3,8,3,5,
0,1,8,5,5,2,2,4,3,11,2,6,1,5,7,9,4,3,3,2
,1,2,5,6,8,0,7,0,4,5,2,1,4,1,5,2,6,4,3,2
,2,5,10,5,7,0,0,0,8,4,3,3,2,6:'REEL
1420 DATA 58,14,68,14,74,15,80,17,86,20,
90,26:'MODE DATA

1430 '----- CTRL+STOP -----
1440 SCREEN0:COLOR15,4,7:PRINT"You have"
:ME:"Medals":PRINT"Big Bonus":BG

変数の意味

グラフィック座標

PX.....ビッグランプの表示X座標
X、X1、X2、Y、Y1、Y2.....ゲーム画面作成時の汎用座標変数

その他の変数

A、B、C.....汎用/おもにドラム停止位置判定に使用
AS.....キー入力用/スプライトパターンデータ読みこみ用
AT.....払い出されたコイン数
BS、CS、DS、ES.....スプライトパターン作成・定義用
BC.....マシンのボディの色
BG.....ビッグボーナスのそろった回数
BO(n).....ボーナスの出現率(nは設定値MOが入る)⇒ビッグ、レギュラで共通
C1(n)、C2(n)、C3(n).....各ドラムの色データ
CC(n).....絵柄別色データ
CH.....チェックモードフラグ
F(n).....各種フラグ用配列
HH.....J(またはA)マークが

そろったかのフラグ

I、J、K、L.....ランプ用
IN.....そのゲームでの投入コイン数

LO.....使用する入力機器番号(0ならキーボード、1ならジョイスティック)

ME.....所持メダル数

MO.....設定値(通常は3に固定)⇒1~6の範囲で多いほどボーナスなどの確率も高くなる

MS(n).....集中役の出現率(nは設定値MOが入る)

NN.....スキップフラグ⇒3枚役がそろったときにボーナスなどの判定を省略するのに使用

OO、PP、OG.....ナンバイした小役のラインと種類

R.....汎用/払い出しがあったときのコインのX座標にも使用

R1、R2、R3.....現在見えている各ドラムの配列番号

R1(n)、R2(n)、R3(n).....各ドラムの配列

S.....スティック入力用

SH.....フロッツゲムカウンタ⇒集中役のゲーム回数

TR.....各ゲームの始めにある強制的な待ち時間用

ゲーム進行

10 REM文

20~40 初期設定

50 REM文

60~130 ゲーム画面作成

140~170 スプライトパターン定義

180 REM文

190 絵柄ごとの色データ読みこみ/各ドラムの配列設定/各ドラムの絵柄配列の色設定/設定値ごとのボーナス・集中役の確率読みこみ

200 メダル数・設定値・各ドラムの初期位置設定/各ドラムの表示サブ呼び出し/隠しコマンド判定処理

210~290 ゲームメイン

20 REM文

220 コイン投入判定

230 ボーナスフラグの成立判定/集中役フラグの成立判定/スキップフラグ判定/15枚小役の抽選処理/チェリーの抽選処理

240 集中役の抽選処理

250 ボーナスの抽選処理

260 集中役処理⇒高確率で5枚小役の抽選を行う

270 集中役の終了判定/通チャン判定

280 ボーナスフラグの成立時処理⇒高確率でチェリーの抽選を行う

290 スキップフラグ初期化/ドラム処理を呼び出す/行220へ飛ぶ

300~390 ビッグボーナス処理
300 REM文

310 ビッグボーナスフラグ初期化/周辺色変更/ビッグボーナスの回数更新/効果音

320 ボーナスゲーム判定

330~360 ボーナスゲーム間のゲーム処理

370 周辺色変更/払出し表示を"FF"に/効果音

380 開放入力判定/全てのフラグを初期化/ビッグランプ消去/周辺色変更/効果音行220へ飛ぶ

390 周辺色変更/ビッグランプ表示/コイン投入判定/ビッグ進行カウンタ更新

400~420 ボーナスゲーム処理
400 REM文

410 周辺色変更/効果音/ビッグボーナスの途中かレギュラーボーナスか判定

プログラム確認用データ

色い方は87へ

10>7po3	20>kch1	30>eUB2	40>7pT1	770>H1Y0	780>uoe0	790>VoR0	800>Sle0
50>nnQ0	60>G4D2	70>A8g0	80>afU5	810>21q0	820>dhn1	830>adb1	840>CO11
90>L3R1	100>3rw0	110>R934	120>mdP2	850>tZT1	860>DNH2	870>5gi1	880>U860
130>NCX3	140>f2Q0	150>QNG5	160>ol13	890>0u00	900>EkN0	910>1991	920>qAA1
170>gts2	180>0wJ0	190>JvD2	200>JMY4	930>0CB1	940>iRQ0	950>Crt3	960>d8V1
210>YBR0	220>tK80	230>1kX1	240>DTC0	970>urw0	980>TcY0	990>kX70	1000>aS20
250>3sM0	260>AJD0	270>K1R0	280>q840	1010>vS20	1020>FS20	1030>SS20	1040>iS20
290>9Y20	300>EBL0	310>9Gf3	320>IaD0	1050>UWM0	1060>NrL3	1070>miN0	1080>H1M0
330>A960	340>kB60	350>bF60	360>OF30	1090>x100	1100>P4N0	1110>Rkv1	1120>ADx1
370>Rte1	380>09S1	390>Odno	400>AEL0	1130>rmL0	1140>A7L5	1150>BnL0	1160>2DA1
410>R7t2	420>L6P0	430>8Q00	440>shp4	1170>dtG0	1180>h1H0	1190>L7H0	1200>P1M0
450>AMC0	460>YE20	470>YG20	480>YI20	1210>9qM1	1220>DXP0	1230>YGu3	1240>FrX3
490>CRP0	500>u9n0	510>N1K5	520>aRd3	1250>hYa0	1260>2DZ0	1270>MZW0	1280>Gga0
530>3kh3	540>K500	550>uQq3	560>aco0	1290>daZ0	1300>qia0	1310>FdZ0	1320>Vka0
570>nq64	580>dGE2	590>7D40	600>02N0	1330>kWa0	1340>wZZ0	1350>L6a0	1360>3hZ0
610>s9M0	620>4sp0	630>b1p1	640>01E1	1370>CNa0	1380>2IS4	1390>oq65	1400>SGC0
650>qJe0	660>tbe0	670>oPV1	680>TX00	1410>aZ12	1420>vqM0	1430>ojM0	1440>75S0
690>ZZN0	700>bcA1	710>cBF1	720>Sfq0				
730>Bqt0	740>F1a0	750>Cek0	760>BWW0				

- 420 コイン投入判定/ボーナス進行カウンタ更新
430~480 コイン投入
490~530 ドラム回転
490 REM文
500 ドラム停止カウンタ、ダミーを中と右ドラムに表示
510 左ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置・停止カウンタ更新
520 中ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置更新
530 右ドラムの絵柄表示/ストップ入力判定/ドラム位置更新
540~580 左ドラム停止
600~680 中ドラム停止
690~890 右ドラム停止
900~930 ドラム表示
940~1040 各役の判定処理
050~1070 メダルの払出し
080~1090 メダル数表示/ゲ

- ムオーバー判定・
100~1120 設定値変更サブ
1130~140 チェックモード
150~1190 ドラムのスピーリ処理サブ
200~120 ゲームオーバー
220~1240 ゲーム画面作成時の座標などのデータ(行60~70、90で読みこみ)
250~1370 ドラム絵柄のスポットライトパターンデータ(行150で読みこみ)
1380~1390 デジタル数字のスポットライトパターンデータ(行160で読みこみ)
1400~1410 ドラム絵柄別色データとドラム配列データ(行190で読みこみ)
420 ボーナスと集中役の出現率データ(行190で読みこみ)
1430 REM文
1440 CTRL+STOPキー入力時のゲームエンド処理

全国のパチスロジャンキーに送る

誰と知られると
まきいんで……



【LEMON SONG SOFT】採用ありがとうございます。このソフトは全国のパチスロ中番者(ジャンキー)に送る18歳未満大歓迎のパチスロコミュニケーションです。しかしこんなのでいいのでしょうか? 僕も開発段階では楽しく遊んでいましたが、もうあきてしまいました。ROMに焼くのはもったいないような気がするんですが……。じつはこのシリーズ第2作「DR」がもう完成しているのを機を見て投稿させていただこうと思います。こちらのぼつは自分でいうのもなんですが、超すばらしい出来栄なので、絶対載せてほしいです。ディスクステーション出品候補間違いなしです(あくまで強硬姿勢)。この場を借りて、3年間教えてきた角田茂樹さんに高校入学のお祝いをさせていただきます。おめでとう! テストプレイしてくれた松永健太郎くん、堀口瑞和くんどうもありがとうございます。で今後ともLEMON SONG SOFTをよろしく。

ファンダム INFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

「スペシャルチェックサム」は、ファンダムに掲載された画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのもの。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている「スペシャルチェックサム」のプログラムを、ミスのないように打ちこんでR/LNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、行番号 > 確認用データ となっていて、掲載されている「スペシャル自身の確認用データ」と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行は打ちこみミスがあるので、確認用データが合っただけで修正しよう。

また、行910の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

「スペシャルチェックサム」が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブで、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようおこなう。

- ディスクの場合
SAVE"ファイル名", A
- テープの場合

SAVE"CAS:ファイル名"
(CSAVEではいけない)

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

「スペシャルチェックサム」は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのもの。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を真ん中打て、ると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでR/LNしたら、暴走してしまった、なんてことになったっしょれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際の使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。また、ロード前あとR/LNはしないこと。

②R/LNしたあとよりデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしR/LNしてしまったり、もっいちどロードしなおせばいい。③つぎに「スペシャルチェックサム」を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、MERGE"ファイル名"を実行すればOKだ。

- ④あらかじめ
SCREEN0:WIDTH40

スペシャルチェックサムプログラム

```

9000 * SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THEN C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING"#####& "&";VS:A$;:V=V1
9110 GOTO9020

```

スペシャル自身の確認用データ

```

9000>AH50 9010>8L60 9020>7Q00 9030>C970
9040>L040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7a60 9110>dE00

```

を実行しておき、
④GOTO9000
とやって「スペシャルチェックサム」を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータか画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。
⑥確認用データが違っていた部分の

リストを、1文字ずつ念入りチェックして修正し、データかびったり合うまで④からの作業をくりかえす。
⑦プログラムが完全になったら、DELETE9000 9110を実行して「スペシャルチェックサム」のプログラムだけを取り除く。目安のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよR/LNしてみよう。ちゃんと動くはずだ。もし、万が正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

FM音楽館

いや、ほんとに投稿数が多くて、選考が大変だす。好評にお答えして、今月は増ページ、作品数も12本となっております。ま、短めの作品を集めてみたんだけど。オリジナル作品が増えてきたのも嬉しいところです。ムックの噂もあったりして、あー、忙しくなりそう。

■楽評：よっちゃん



さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめば

いいので、かなり使えるおまじないです。今月は「ショッブ」『静かな海を渡る』、『雷王子、失恋の嘆き』、『超音速攻撃ヘリ・エアールフ』、『エアバスターST』の5曲に唱えておきましたので、お友達どうしてお試しください。

ドラえもんBGM

兵庫県・おしづパックマンの作品

「タッタカタッタカ」というリズムが楽しいのが、おしづパックマンくんの作品。一戸建ての家の2階に子供部屋があって、子供が1人っ子というのが、今

や別々になっちゃった藤子不二雄マンガの古典的なパターンなんですけど、これは東京ではゼイタク以外の何者でもない。いなかだとそうでもないんだけど。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 CLEAR500:DEFSTRA=C,T
30 T="T110":PLAY#2,T,T,T,T,T,T
40 A="L8C.E16GE16C16"
50 A1=A+"<B.B16B8R8R2">
60 A2=A+"F+.A16F+8R8R2"
70 A3="L16CEG>C<B6D<B>C2."
80 B1="Q4L16R1<E>E<D>>D+<E>ER16"
90 B2$="R1<G>G<F+>F+<G>GR16"
100 C="C:B8H:B16H:B16":C1=C+C+C+C+C+C
110 C2="V3C64C64C64C64"
120 C3=C+C+C2+C2+C2+C2+C2
130 PLAY#2,"V1303303Q5","V1501004Q4","V802305Q4","02205V13","01406V15","V150A3"
140 FORI=0TO1
150 PLAY#2,A1,A1,A1,B1,B1,C1
160 PLAY#2,A2,A2,A2,B2,B2,C1
170 NEXT
```

180 PLAY#2,"","","","V1009","V15"
190 PLAY#2,A3,A3,A3,A3,A3,C3

どうくつ

大阪府・穴井俊英の作品

ドラクエの音楽ではなくて、穴井クンのオリジナル作品。FM音源特有の金属的な響きがおもしろい。VOICE COPY命令を使って2つの音色のデ

ータをよみこみ、これを行50で適当に合成して新しい音を作っている。行30と行40の音色番号を変えれば勝手に新しい音色ができるので手軽で便利だ。

```
10 CALLMUSIC:CALLTRANSPOSE(0)
20 DIM A%(15),B%(15),C%(15)
30 CALLVOICE COPY(030,A%)
40 CALLVOICE COPY(045,B%)
50 FOR I=0 TO 15:C%(I)=INT((A%(I)+B%(I))/26,3):NEXT
60 CALLVOICE COPY(C%,063)
70 PLAY#2,"T15006307V15L1 CF0G","T15006305V15L1 GC0D"
80 GOTO 70
```

ワープ

大阪府・穴井俊英の作品

穴井くんの2作目は、ワープの音。こんな音は現実には存在しないにもかかわらず、テレビやゲームで慣れてしまっているので「よく似てる」とかいつてる

自分がおかしい。そういえば手塚先生が亡くなったときにアトム足音を作ったら、本気で悲しそうな表情になった友達がいっぱい。リアリティは不思議。

```

10 CALLMUSIC
20 PLAY#2,"05013Y7,2V15 C1&C1&C1&C2
30 FOR I=1200 TO -1200 STEP -960
40 CALLTRANPOSE(I)
50 NEXT I
60 FOR I=-1200 TO 1200 STEP 960
70 CALLTRANPOSE(I)
80 NEXT I
90 CALLPLAY(0,N):IF N THEN 30

```

へんな音

山口県・伊藤彰司の作品

チープなオーケストラ・ヒットっていうんでしょうか。「ジャン・ジョワジョワジョワ」と鳴るのが伊藤くんの作品。フッフ、私好みです。えー、なぜオーケ

ストラ・ヒットっぽくなるかといえば、行40にあるようにすべての音域の音が同時に鳴るからです。科学的な説明ってなんてシンプルなんだろう。

```

10 CALLMUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 DEFSTRA,B
30 A="L64028V15CV14D-V13DV12E-V11EV10FV9
G-VGV7A-V6AV5B-V4BV3>CV2D-V1DV2D-V3C<V4B
V5B-V6AV7A-VGV9G-V10FV11EV12E-V13DV14D-"
40 B="T255":PLAY#3,B,B,B,B,B,B,B,B:PLAY#3,
"07","06","05","0","03","02","01"
50 FORC=1TO10:PLAY#3,A,A,A,A,A,A,A,A
60 CALLTRANPOSE(-50*C):NEXT:GOTO50

```

三国志より 魏のテーマ

福島県・三浦康之の作品

メロディは中華風なんだけどリズムにはアメリカのポ・ディドリー・リズムの要素が入ってます。C2\$のデータがこれ。日本のポ・ガンボスというパン

ドの「ポ」はここからさとするわけやね。ポ・ディドリーはいまだに現役のブラックおじいさんで、ロックン・ロールの原形を作ったヴェテランです。

```

10 CLEAR 300:CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1)
20 CALL PITCH(436):CALL TRANPOSE(0):CAL
L TEMPER(9)
30 ' A PART
40 A1$="00T176V15L805"
50 A$="B>DD<B>DL16EDL8<BA":A2$=A$+A$
60 A3$="AGAB>D<BAGAGABAGED"
70 A4$="AGAB>D<BAGR8BBB8R4."
80 ' B PART
90 B1$="010T176V15L804"
100 B2$="E4>E8<ER8EL4EEEE>E4<L8"
110 B3$="EEEE>E<EEE EEEEEEE"
120 B4$="EEEE>E<EEE R8EEFEER4."
130 ' C PART
140 C1$="05T176V12L403"
150 C2$="GR8G8R4GR4GGR4"
160 C3$="L8"+A3$
170 C4$=LEFT$(A4$,10)+"R8<BBB8R4."
180 '
190 PLAY#2,A1$,B1$,C1$
200 PLAY#2,A2$,B2$, " "

```

```

210 PLAY#2,A2$,B2$, " "
220 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
230 PLAY#2,A2$,B2$,C2$
240 PLAY#2,A3$,B3$,C3$
250 PLAY#2,A4$,B4$,C4$
260 GOTO 190

```

ワートナーの森より ショップ

神奈川県・あーと指田博史ノの作品

あーと指田クン、パーカッシヨンの音のセンスが抜群です。基本にテクノが感じられる。こ

ういうのも伝統の一種です。ハウス・ミュージックはいろいろに解釈できるけど、やっぱりテ

```

10 '--- ワートナーの森 --- SHOP --- (C)TOA PLAN ---
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1):CLEAR 1500:DEFS
TR A-T
30 CALL TRANPOSE(50)
40 A0="05V806Q5 L8CDECR8DR8E EDCDR8ER8D
CDECR8DR8E EDCFR8ER8D"
50 A2="B-AGFR8FR8A AGFGR2 B-AGFR8FR8A A
GFG"
60 A3="B-AGFR8FR8A AGFGR2 B-AGFR8FR8A "
:AX="R8<GGGGGAB"
70 AY="0506L8ER16GR16AR16L16BR16BAABR16R
16EEEGGG16AAAABBBB":A4=AY+AY
80 B="L4 C.F2R8G.D2R8 C.F2R8G.AGD16"
90 B0="V8D=X;033"+B
100 B2="0=X:A+.F2R8A.ED.A+.F2R8A.ED."
110 B3="A+.F2R8A.ED.A+.F2R4L8GGGGGAB"
120 BA="L8C4.E4.F4.GR8GFFGR8":BX="R8CCOE
EE R8FFFGGGG":B4=BA+BX
130 C0="05 L8016Q4V2R8GGG>CCR8<G> CR4<AR
8BR4":C0=C0+C0
140 C6="L8 C.E.F.L16GR16GFFGR16R16CCCEEE
R16FFFGGGG"
150 G0="V7 Y56,55B8 Y40,10Y24,27M8M8BM8
Y24,36M8M4Y24,27M8 Y24,36MB8B4 Y24,30MB4
Y24,33M4B8":G0=G0+G0
160 G2="B4.B2R8B8B4B2B8":G2=G2+G2
170 G="B4.B2R8B4.B2B8":G4=G+G
180 G6="Y24,18MB8.Y24,22M8.Y24,25MB8.Y24
,27M8M16Y24,25M16M16Y24,27M8B16Y24,18M16
M16M16Y24,22M16M16BM8Y24,25M16M16M16M16Y
24,27M16M16BM16M16"
190 H="L16 S7M220 08B8B8V1303B-V8B-S708D
8 S708D8D803V13B-V8B-S708B8 08S7B8B803V1
3B-V8B-S708D8 08S7D8D803V13B-V8B-S708B8"
:H0=H+H
200 SOUND 7,&B00110000:SOUND 6,1
210 T="T180":PLAY#2,T,T,T,T,T
220 Z=0:X=3
230 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
240 PLAY#2,A0,B0,C0,G0,H0
250 IF Z=1 THEN 290
260 PLAY#2,A2,B2,"",G2,H0
270 PLAY#2,A3+AX,B3,"",G2,H0
280 Z=1:X=4:GOTO 230
290 X=3
300 PLAY#2,"<"+A2,B2,"",G2,H0
310 PLAY#2,A3+>"+AX,B3,"",G2,H0
320 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0
330 PLAY#2,A4,B4,"",G4,H0

```



```

340 FOR X=1 TO 2
350 PLAY#2,AY,BA,C6,G6,H
360 PLAY#2,AY,BX,C6,G6,H
370 NEXT X
380 GOTO 220

```

確認用データ(使い方は?)

```

10>dfF0 20>qlr0 30>Ax10 40>soV0
50>GpE0 60>ELQ0 70>lrj0 80>KB90
90>o830 100>CA90 110>mi90 120>GTb0
130>xVQ0 140>QAL0 150>d701 160>aj90
170>Hj70 180>fGT2 190>1uN2 200>P830
210>s240 220>jl00 230>SX20 240>SX20
250>A610 260>bP20 270>vj30 280>6A20
290>QA00 300>hw30 310>wd50 320>bQ20
330>bQ20 340>g010 350>PS20 360>qV20
370>d700 380>hi00

```

CLUB'S

東京都・藤崎朝也の作品

藤崎クンは常連なんだけど、この沖縄風へんな音楽は何? 意図が手紙に書いてないのでう解釈したらいいのが困ってしまったのだが、この不思議さ

が採用理由とってよい。ときどき入る3連フレーズも謎だ。また「クッパの」という題名もよくわかんない。パパに「これでいいのだ」といわれそう。

```

10 CALL MUSIC(1,0,2,1,1,1)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(- 53)
40 CALL TEMPER(13)
50 CALL PITCH(436)
60 CALL VOICE(0 8,023,024,033,0 3)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T15405L 4V13Q8"
110 B0="T15407L 8V10Q7"
120 C0="T15403L 4V12Q5"
130 D0="T15405L12V14Q8"
140 N0="T154V 10A 8"
150 '
160 A1="CC(G&G)CC8CG8"
170 A2="R4(AAA)R4G(GGG)"
180 '
190 B1="CEGDEGEFGDEG"
200 B2="BGBAGAG<B>GG<A>G"
210 '
220 C1="(C&C)R4<C&C>(C&C)R4<C&C>"
230 C2="GCGCGC"
240 C3="ACACAC"
250 '
260 D1="F2C6EA4F4A4"
270 D2="G2D4D4E4F6G"
280 D3="A6AG6GA6AG6GF6FG6G"
290 D4="F6EC6FE6DE6DC2"
300 '
310 N1="H6H12HM!6H12HM!6H12H6H12HM!6H12H
S!12S!12H!12"
320 '
330 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
340 PLAY #2,A1,B1,C1,D1,N1
350 PLAY #2,A1,B1,C1,D2,N1

```

```

360 PLAY #2,A2,B2,C2,D3,N1
370 PLAY #2,A2,B2,C3,D4,N1
380 GOTO 340
390 '---" CLUB'S "---

```

確認用データ(使い方は?)

```

10>XB20 20>R.00 30>RY30 40>h510
50>JN10 60>3240 70>EH00 80>mL00
90>EH00 100>cA30 110>jA30 120>A930
130>tD30 140>k620 150>EH00 160>xb30
170>0850 180>EH00 190>fa20 200>a940
210>EH00 220>p2C0 230>rE10 240>nC10
250>EH00 260>3G20 270>IJ20 280>To40
290>f30 300>EH00 310>vk10 320>EH00
330>on20 340>to20 350>Bo20 360>vo20
370>qd20 380>1900 390>ar20

```

静かな海を渡る

埼玉県・柳橋清隆の作品

題はきれいなんだけど、音は持ち主のようです。曲作りのセンスは自分で思っているのとは違う場合がしばしばあるので、「苦手だし」なんていわずにぜひトッパしててください。

```

10 CALLMUSIC(1,0,3,3)
20 POKE&HFA3C,50
30 POKE&HFA4C,100
40 POKE&HFA6C,80
50 POKE&HFA7C,160
60 '
70 A0$="05012V10L16"
80 A1$="EEG8A4GR16R8FFA8B4AR16R8"
90 A2$="EEG8A4GR16R8DDF8G4FR16R8"
100 A3$="EEG8A4GR16R8DFD8B4FR16R8"
110 A4$="EEG8A4GR16R8DFA8G4AR16R8"
120 A5$="EEG8A4GR16R8BEFC8BAGGR4"
130 A6$="EEG8A4GR16R8FGD8>C<BAAR4"
140 '●●● BASS ●●●
150 B0$="03023V06L16"
160 B1$="C4D4EFEC4E4FGFD"
170 B2$="E4F4GAGEF4G4ABAF"
180 B3$="F4G4ABAFE4F4GAGE"
190 B4$="D4E4FGFDC4D4EFEC"
200 '●●● DRUMS ●●●
210 C0$="V15"
220 C1$="MH8H8MH8H8MH8H8MH8H8MH8H8MH8S32
S32S32S32"
230 C2$="BH8H8BH8H8BH8H8S32S32S32C8C8C
8C8BC8S32S32S32S32"
240 '●●● SPG 1 ●●●
250 D0$="07V13L32"
260 D1$="R4.CC+DD+EFF+GG+AA+BR4.CC+DD+EF
F+GG+AA+B"
270 '●●● SPG 2 ●●●
280 E0$="05V12L16"
290 E1$="EGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEGEG"
300 E2$="GBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGBGB"
310 E3$="CECECECECECECECECECECECECECECE"
320 '●●● SPG 3 ●●●
330 F0$="05V13L16"
340 F1$="CR16CR16CR16CR16CR16CR16DR16DR1
6DR16DR16DR16DR16"

```

```

350 F2$="CR16CR16CR16CR16CR16CR16<BR16BR
16BR16BR16BR16BR16>"
360 '●●● PLAY ●●●
370 T$="T96"
380 '●●● プレシマ ●●●
390 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
400 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$
410 PLAY#2,"",,"",C1$,D1$,E1$,F1$
420 PLAY#2,"",,"",C1$,D1$,E2$,F2$
430 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,D1$,E1$,F1$
440 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D1$,E2$,F2$
450 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,D1$,E1$,F1$
460 PLAY#2,A4$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
470 PLAY#2,"",B1$,"",D1$,E1$,F1$
480 PLAY#2,"",B2$,"",D1$,E2$,F2$
490 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
500 PLAY#2,A6$,B4$,C2$,D1$,E3$,F2$
510 PLAY#2,"",,"",C1$,D1$,"",,""
520 PLAY#2,"",,"",C1$,D1$,"",,""
530 '●●● オリシナル ●●●
540 PLAY#2,A1$,B1$,C2$,"",,"",,""
550 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,"",,"",,""
560 PLAY#2,A3$,B3$,C2$,"",,"",,""
570 PLAY#2,A4$,B4$,C2$,"",,"",,""
580 PLAY#2,A5$,B2$,C2$,"",,"",,""
590 PLAY#2,A6$,B4$,C2$,"",,"",,""
600 GOTO410

```

確認用データ使用方は87

10>VL10	20>ax00	30>Ee00	40>Ua00
50>cn00	60>EH00	70>wV20	80>g780
90>0C80	100>mA80	110>2980	120>uH70
130>JE80	140>JL30	150>lw20	160>eU40
170>MS40	180>ST40	190>wT40	200>9L30
210>kn00	220>suI0	230>w4Q0	240>SV30
250>ol10	260>itH0	270>eV30	280>tl10
290>Xo80	300>Nd80	310>ba80	320>qV30
330>6m10	340>YbP0	350>eMR0	360>uM30
370>Le00	380>sw50	390>Wo40	400>L750
410>Mu40	420>Av40	430>B950	440>FA50
450>h950	460>9B50	470>Jq40	480>hr40
490>j950	500>LB50	510>Nx30	520>Nx30
530>w270	540>mu30	550>4v30	560>Kv30
570>av30	580>Mv30	590>mv30	600>VA00

王子、失恋の嘆き

広島県・直川茶保秀源泰(ナオガワチャボにデゲンタイ)の作品

この作品は題名で採用ラインにのぼったところもあります。ナオガワくん、最近失恋しました? 雷は失恋するとどーするのかなあ。やけくそに雨を降らせたりするのだろうか。タカタカせわしないリズムと16分音符鳴りっぱなしのバックギン・パターンにテクノな哀しみがうかがえます。

```

10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1):CLEAR1000
20 DEFSTRA-Z
30 Q1="GE16E16GE16E16":A1=Q1+Q1+Q1+Q1
40 A2=Q1+Q1+Q1+"L16GGGGGGGGGR16L8"
50 A3="GFGAGF4EFEGFGE4D"
60 A4="EDEFED4CFEFGGAFB"
70 A5="EDEFED4CFEFGGAB>C<"
80 A6="B>CR8C8C2R8CCCCDR8F"
90 A7="E4R80D1&D4R<"

```

```

100 A8="B1R8B8B8B8>C>D"
110 A9="E4R8DD1&D4R<"
120 A0="E4R8DD2F4R8EE4R4<"
130 P1="GGGGGGGG":B1=P1+P1+P1+P1
140 B2=P1+P1+P1+"GGGR16G8R8"
150 P2="FFFFFFFF":B3=P1+P1+P2+P2
160 P3="EEEEEEEE":B4=P3+P3+P2+P2
170 B5=P3+P3+P2+"GGGR16G8R8"
180 P4="AAAAAAA":B6=P4+P4+P4+P4
190 B7=P2+P2+P2+P2
200 B8=P1+P1+P4+"AAAR16A8R8"
210 Q1="GFEDGFED":C1=Q1+Q1+Q1+Q1
220 C2=Q1+Q1+Q1+"GFEGFGBR16"
230 Q2="FEDCFEDC":C3=Q1+Q1+Q2+Q2
240 Q3="EDC<B>EDC<B>":C4=Q3+Q3+Q2+Q2
250 C5=Q3+Q3+Q2+"FEDEFGAR16"
260 Q4=">C<BAG>C<BAG":C6=Q4+Q4+Q4+Q4
270 Q5="BAGFBAGE":C7=Q5+Q5+Q5+Q5
280 Q6="AGFEAGFE":C8=Q6+Q6+Q6+Q6
290 C9=Q5+Q5+">"+Q4+"<C<B>C<B>C<B>CR16<"
300 D1="GEGEGEGEGEGEGEGE"
310 D2="GEGEGEGEGEFEFEFEF"
320 D3="EEEEEEEEFEFEFEFE"
330 D4=">C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>C<A>"
340 D5="BGBGBGBGBGBGBGBGB"
350 D6="AGAGAGAGAGAGAGAG"
360 D7="AGAGAGAGBGBGBGBGB"
370 R1="S8B16B16S8B16B16":E1=R1+R1+R1+R1
380 E2=R1+R1+R1+"S8B8S16B16S8"
390 R2="B8S8B8S8":E3=R2+R2+R2+R2
400 E4=R2+R2+R2+"B8S8B16S16B16S16"
410 PLAY#2,"T15207L8V15a53","T15205Q4L16
V12a53","T15206Q7L16V12a24","T15203Q7L8V
10a12","T152V15"
420 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
430 PLAY#2,A2,B2,C2,D1,E2
440 PLAY#2,A3,B3,C3,D2,E3
450 PLAY#2,A4,B4,C4,D3,E3
460 PLAY#2,A3,B3,C3,D2,E3
470 PLAY#2,A5,B5,C5,D3,E4
480 PLAY#2,A6,B6,C6,D4,E3
490 PLAY#2,A7,B1,C7,D5,E3
500 PLAY#2,A8,B7,C8,D1,E3
510 PLAY#2,A9,B1,C7,D5,E3
520 PLAY#2,A6,B6,C6,D4,E3
530 PLAY#2,A7,B1,C7,D5,E3
540 PLAY#2,A8,B7,C8,D1,E3
550 PLAY#2,A0,B8,C9,D6,E4
560 GOTO440

```

確認用データ使用方は87

10>rL40	20>7N00	30>EWF0	40>C190
50>LB40	60>rE40	70>xw40	80>vL50
90>5r20	100>5i20	110>Ia20	120>IO40
130>jT80	140>nY60	150>4UB0	160>aUB0
170>wZ60	180>5TB0	190>KK30	200>4T60
210>dTB0	220>Eb60	230>wTB0	240>oNE0
250>aa60	260>ZSE0	270>DaB0	280>1dB0
290>jKmC0	300>5M40	310>3L40	320>1K40
330>RCC0	340>fh40	350>7G40	360>DH40
370>4EH0	380>AH70	390>6TB0	400>J190
410>hm21	420>tw20	430>eX20	440>eY20
450>M220	460>eY20	470>7a20	480>Va20
490>Ja20	500>Va20	510>Va20	520>Va20
530>Ja20	540>Va20	550>bb20	560>1C00

220 B(6)="033<<<G1R16031V15>>>GCDFFG8FCDC
<B-GFB-G>"
230 '====>CHORD (CH3,4,5)
240 C(0)="T014V1005L8":D(0)=C(0)+"<":E(0)
)=D(0)
250 G="D4&D.E2F2R16":C(1)=G+"F.E16R16E-
":C(2)=G+"L16AAAAR16L8G."
260 G="B-4&B-.>C2D-2R16":D(1)=G+"D-.Q4CQ
<B-":D(2)=G+"L16FFFFR16L8E.<"
270 G="F4&F.G2A-2R16":E(1)=G+"A-.G16R16G
-8-":E(2)=G+"L16>D-D-D-D-R16L8C.<"
280 C(3)="00V8D2.R16D16R16E2.R8E-."
290 D(3)="00V8B-2.R16B-16R16A2.R8B-."
300 E(3)="00V8F2.R16F16R16G2.R8G-."
310 C(4)="09D4&D.E2F2A4G16R16A."
320 D(4)="09B-4&B-.>C2D2F4E16R16E.<"
330 E(4)="09F4&F.G2B-2>C4C16R16C.<"
340 C(5)="F4&F.G2A-2>C4<B-16R16G."
350 D(5)=">D-4&D-.E-2F2A-4G16R16E-."
360 E(5)="A-4&A-.B-2>C2F4E-16R16C."
370 C(6)="02A1":D(6)="02F1":E(6)="02C1"
380 '====>RHYTHM
390 F(0)="TV30A15"
400 F(1)="B!C!16H16H16H16HS!16H16H16C!B!
16H16H16H16H16HS!16H16H16C!B!16H24H24H24
H16H16HS!16H16H16H16S!16B!8S!8C!8"
410 F(2)=LEFT\$(F(1),94)+"V15S16S16S8BSC8
V3"
420 F(3)="V10CB!16V3HB!16H16H16S!16H16H1
6HB!16H16S!16HB!16H16S!16H16H16S!H16":F(3)
=F(3)+F(3)
430 G="HB!16HB!16C8HS!16H16C!16B!16H16HS
!16CB!8HS!16H16C!8":F(4)=G+G
440 F(5)=G+"HB!16HB!16C!16HB!16HS!16C!B!
24H24H24S!16H16C!B!16HB!16S!16HB!16S!16S
!16S!16"

450 F(6)="V15BC2..S24M24Y24,0M24Y24,200B
16S8B16CS8B16S16S16B16SC8S32V3S32V15S16S
16S16"
460 FORJ=0TO1:X=0:Y=0:GOSUB560
470 FORI=0TO3:X=I*3+1:Y=IMOD2+1
480 GOSUB560:NEXT
490 Y=3:FORX=3TO6:GOSUB560:NEXT
500 X=7:Y=4:FORI=0TO1:GOSUB560:NEXT
510 Y=5:FORX=8TO9:GOSUB560:NEXT
520 X=10:Y=6:GOSUB560
530 NEXT
540 FORY=3TO6:GOSUB570:NEXT
550 GOTO460
560 PLAY#2,A(X),B(Y),C(Y),D(Y),E(Y),F(Y)
:RETURN
570 PLAY#2,"",B(Y),"", "", "", "",F(Y),"TSM420
0RCS4CSCRC4CSC":RETURN

確認用データ(使い方は87ページ)

10>86I0	20>XI20	30>YD50	40>D230
50>q290	60>be20	70>h8W0	80>U890
90>83q0	100>92A0	110>DFJ0	120>chr0
130>JVU0	140>JL10	150>sk50	160>Jv20
170>L6A0	180>p970	190>kpT0	200>PQQ0
210>kNd0	220>4cI0	230>vp40	240>HbG0
250>U2a0	260>jGg0	270>1Bj0	280>2080
290>YQ00	300>g280	310>IU60	320>Y080
330>3t70	340>SL70	350>w880	360>ch70
370>66B0	380>vZ20	390>7o10	400>vvY1
410>jQC0	420>nn51	430>91c0	440>9vr0
450>Y7v0	460>4A40	470>VZ80	480>HN00
490>2R30	500>NM50	510>IS30	520>Ke10
530>B200	540>Tu10	550>1D00	560>g1A0
570>ANN0			

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD

今回のおすすめCDは、サンセ
ッツのボーカル、サンディーのひさ
びきのソロ・アルバム「マーシー」
です。プロデューサーは旦那の久
保田真琴と、シンガポール出身で
日本でも人気がどんどん高くなっ
てきているディック・リー。内容
はハウスを共通言語とした汎東南
アジア・ポップス。「サクラ」「スキ
ヤキ」(上を向いて歩こうのこと)、

「リンゴ追分」などの日本の曲も楽
しいし、これがインドネシアやシン
ガポールの曲とまったく違和感
なく混在しているのがおもしろい。
また、サンディーの歌も強力で、サン
セッツだときにはイヤミに聞
こえたこぶし回しがこのアルバム
では心にぐいぐい沁みてきます。
また、久保田真琴のプロデュース
にも拍手。

そこで、今回のプログ
ラムはサンディー風エイ
ジアン・ポップスにトライ
してみた。テンポの速
い打ちこみビートに、く
るくる回る笛のメロディ
ーがポイント。ま、なに
はともあれプログラムを
打ちこんで、CDといっ
しょに聴いてみてね。

サンディー
「マーシー」
東芝E.M. / 3000円(税込)



サンディー エイジアン・ポップス

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1)
20 A1\$="037Q3T160V6"
30 A2\$="05L8R8<E>E<ER4>E<ER4>E<ER8E
>E<E"
40 B1\$="T160033"
50 B2\$="03V8L4ER8BB8>E<C+R8G+G+B>C+
<"
60 C1\$="T16003"
70 C2\$="06E8L24F+ED+E4L8G+AAG+B4>ED
+EL24F+ED+E8<B8"
80 C3\$="01406L8C+L24C+<BG+8F+8B8
G+BG+F+8E8G+8F+G+F+E8C+8F+8EF+EC+B<
B8>"
90 C4\$="0905L8C+EEF+G+F+E>C+<B2G+4F
+4017L24V10>EF+G+B+>C+E+F+G+B2"
100 B4\$="03V8L4ER8BB8>E<C#R8G#G#8>C
#0205L24V10G+B+>C+E+F+G+B+>C+E4"
110 D1\$="T160V10A15"
120 D2\$="B!M!C8C16C16C8B!C8B!C8C8B!
C8C8B!C8C16C16C8B!C8B!C8C8S!B!C8C8"
130 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$
140 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$,D2\$
150 PLAY#2,A2\$,B2\$,C3\$,D2\$
160 PLAY#2,A2\$,B4\$,C4\$,D2\$



ゲーム制作講座

ゲーム・デザイナーの七つ道具について
今度こそ講義するぞ! といいたところ
ろだが、残念ながら今月もごめんなさい。

私こと飯島健男が、忙しさのあまり病に
倒れてしまったのだ。そのため弟子の佳
丈祐子を急きょ代打とさせていただく。

シナリオ制作中は 意識過剰になるな!

まずは、師匠の飯島が病床に
伏してしまったため、佳丈某な
どという怪しげなやつが、唐突
に代打として登場させていただ
くことを、みなさまにふか〜く、
ふか〜くおわびもうしあげます。

では、すうすうしくも自己紹
介などを少々。

私の初仕事は「ノライ上巻」の
シナリオ・サブである。じつは、
お恥ずかしい話だが、飯島のも
とでアシスタントとして「ノライ」
の制作にたずさわるまで、「コン
ピュータ・ゲーム」というものを
ほとんどやったことがなかった。
それこそファミコンの「ドラク
エ」や「スーパーマリオ」しか
知らず(あつ、大昔にMSXの
「サーカス・チャーリー」もやっ
た)、おまけに自分で持っていな
いため、友人宅でやらせてもら
っていたという始末(笑ってくだ
さい)。

しかし、こんなゲームにまっ
暗な私でも、なんとかメインで
シナリオを書いたゲーム(ゲー
ムボーイ用RPGソフト)が発
売されるまでにこぎつけたので
あった。しかも、まあまあ売
れ行きで、まだ未定ではあるが
IIの話がもちあがってしまった
のである。これもひとえにプロ
デュースをした飯島、ごさの悪
い私めを必死にフォローしてく
れたスタッフのみんな、そして
なにより買ってくださったお客

さまのおかげである。ありがた
や、ありがたや……。

といったところで、本題に入
りたいと思う。

さて、この講座も番外編とも
いえる今回を含めてついに13回
目をむかえたわけである。1年
以上もつづいているわけだ。読
者のみなさまからお送りいただ
いた投稿シナリオも、いまでは
膨大な量になった。私も一部を
拝見させていただいたが、みな
さまのアイデアには頭がさがる
思いがする。私ごとが「ゲーム

のシナリオを書いています」な
んていうのはいささかおこがま
しいような気分になってしまう。

そこで、この場をお借りして
「ゲームに盲目だった私でも、こ
うしてRPGのシナリオを書く
ことができた、あるいは「超ドシ
ロウトのためのゲーム制作講
座」と題したと思ってお読みい
ただきたい。

前述でもおわかりのように私
はいわゆるゲームおんちである。
シューティング・アクション系
はトロい、RPGやAVGはい

つまでたつても終わらない。S
LGなんてもつてのほかで、や
り方じたいが理解できないとき
もある。こんな私であるから、
ゲームのシナリオなんて、なん
かどうなっているのかさっぱり
わからない。飯島に教えをこう
ても、「正しいやり方があるわけ
ではないから自分なりにやって
みろ」といわれてしまった。しか
たがないので、当初は飯島のシ
ナリオを参考にしてはいるもの
の、ゲームを制作しているとい
うことを念頭におかないで、と
にかくシナリオを書くことにし
た。なぜなら、もともと俳優養
成所に通い、弱小劇団に籍をお
いていた私は、世間一般にいわ
れるシナリオなら何度か書いた
ことがあったからだ。

とりあえず、ゲームのことは
意識せずには居るシナリオ形式
で書き、あとからゲームをする
うえでの補足(見せ方など)を書
きくわえるという方法でやって
みた。

これははっきりいって二度手
間であるが、慣れてくるにつれ
てなんとか1度にはできるよう
になってくる。それでもカンペキ
とはいいがたく、見落としも多
くあり、細部をチェックしけれ
ないままに、どうしてもストー
リーを追っただけの大ざっぱな
ものになってしまう。しかし、
ここで落胆するのはまだ早い。



投稿者一覧1991/3/8しめいんから投稿は返却できませんので、必要な人はあらかじめ3ピーを取っておいてください。●タイトル、ジャンル、住所、氏名、年齢、飯島氏コメント●Shining Star/フィールドタイプのRPG/長野県諏訪市/竹内千博/17/キャラクター、シナリオとも自分で決定するのはおもしろい。でもこれはRPGインストラクションノルということでは?●勇者への道/RPG/北海道士別市/坂本哲也/15歳/ファンタジー、学校を卒業して冒険に出る設定はとてもおもしろい。よく書けている。●未定/シミュレーション/北海道士別市/坂本哲也/15歳/近未来の日本か舞台。北海道に軍事基地ができたり、原子力発電問題、独裁政治などの発想がいい。設定も細く引きつものがある。●軍事時代300/RPG+シミュレーション/群馬県市井ノ原/3歳/これも約800年後の日本の話。ビルマでこまった人のうばいあいがメイン。設定の新しさに驚いた。●目指せオタクキング/シミュレーション/大阪府大阪市/斎藤昌志/17歳/オタクの本道をつきすすむというのが読んでいておもしろいけど、パロディものはもったいないのが現実だ。●新校生/生活体験/シミュレーション/大阪府大阪市/斎藤昌志/17歳/友だちを作るのが目的だけど、内容はディスクステーションにあった「ちるとんうおず」にそっくりだ。●Oh/Fujiyama/シューティング/福岡県福岡市/増田陽平/6歳/パロ



それらをサポートしてくれるのは、飯島やその他のスタッフなのだ。他者の目というのは、書いている本人では気づかないような小さな見落としを、じつによく見つけることができるのである。そして、それは「ここはどういうふうに表示(処理)するのか」という疑問点として私のもとに提示され、「ああ、そんなことまで考えてなかったな」と改めて思いしらされる。そこでその部分を初めてつけくわえることができ、カンペキなものになっていくのである。

こうして思い返してみると、あのゲームのシナリオは「私が書きました」とはいいがたいものがある。みんなの疑問提示や助言がなくてはできなかったのだから。やはり、ゲームおんちだろうが、やりこんでいようが、なんといっても制作者としての経験。これがものをいうのではないだろうか。と、経験不足の私はせつに感じてしまうのである。

なにがいいのか、よくわからない文章になってしまったが、最後にゲームおんちの利点と欠点についてまとめておこう。

これは飯島の受け売りであるが、利点の1つはなんといっても従来のゲームを一新したアイデアが出せる可能性があるということ。なにせ、従来のゲームという定義にあたいするものじたい、なんだか見当がつかないわけであるから、固定観念や保守的な考え方にとらわれるなんてことはないだろう。

しかし、これはあくまでも可能性であって、かならずしもそうなるとはいいいきれない。反対に、欠点につながることもな

りかねない。

たとえば、ゲームをあまり見ていないばかりに、自分で独自に考え出したはずのストーリーやシステムなどが、じつはすでに使い古された手だということに気づかない。また、参考となるべき他のゲームの見せ方を研究していないため、ゲーム上での表現方法に困ってしまう、ということがおこりうる。

私は正直いって、ゲームをやりこんでいる方々に対し、多大なコンプレックスを抱きながらゲームを作ってきた。もっと早くゲームにめざめていればよかったと、何度思ったことが……。そのくやしさを前者の利点を目指してがんばった。しかし結果は後者の欠点になってしまったところが多かったように思う。

けっきょく、私のようなゲームおんちの最大の利点とは、先入観や固定観念のない、まっさらの状態ですべてと対面できる点にあると思う。今回のテーマの結論というべきことであるが、やはり一から始めるにあたり、それを正しく導き、修正してく

れる指導者、この人ならどこまでもついて行けると思える存在との出会いが大切なのではないだろうか。また、そういった存在の指導をすんなり受け入れる素直さが重要となるのではないだろうか。私の場合は、出会えたただラッキーだったという人もいるかもしれないが、まわりにはかならず誰がいる。反発せず見つけてほしい。そのためには素直な自分が最低必要だろう。

アマチュアとしてではなく、プロとして、これからゲーム制作にたずさわって行こうと思っている人は、どうかよき指導者を見つけてほしい。ゲームおんちの人もそうでない人も、テークアウトなどでマスターをや

ったりしている人もすべての人に共通していえることだ。ようするに、まったくの未経験でも多少の経験者でも、素直に指導者に従うことから始めよう。そして、どんなに自信があったとしても、先を急いだりせず、サブをやって下積みを重ね、指導をあおぎ、それらを自分のものにしていったうえで、独自の力をつけるべきことだ。独力の力をつけるべきことだ。独力の力をつけるべきことだ。

プロのゲーム制作者をめざすみなさま、なにをするにも最初からすべてうまくいくことはまれだ。だれでも初心者の時代はある。日々、努力精進してがんばってくれ。佳文は同じ初心者として応援しているぞ!!



次回の お 題

みなさま、いつもの講座と違って下っぱのたわごとはいかがでしたでしょうか。次回のお題は残念ながら聞いておりませんが、来月は飯島も復活すると思います。また、いつもの講座をお楽しみに。

さて、突然ですが、以前投稿していただいた作品の「サイボーグベースボール」が現在コンパイルでゲーム化検討中だそうです。ディスクステーションあたりでしょうか。くわしいことは来月報告されると思います。



ディオのだが、「バロディウスだ!」を超えるのはむずかしいぞ。●?/シミュレーション/青森県弘前市/秋田進/?歳/登場人物に思い入れしやすい設定はなかなか。●?/シミュレーション/新潟県刈羽郡/中沢竜一/18歳/「シム・アース」タイプの人を育てるゲーム。こういうのは大好き。善人を育てるより悪人を育てるところがすくしい。●2854/ニューライン/和歌山県海南市/浦田博史/?歳/「ファンタジーゾーン」タイプ。RPGのように人と話したりするところが新しい。●ANIMAL MASTER/シミュレーション/北海道上川市/オーバークル企画/15歳/実際の動物を融合させて戦うもの。モンスターならともかく、なんかなまなまの動物が……。●十二支レース/フィロタイプRPG/埼玉県羽生市/樋口哲夫/?歳/最高12人まで遊べるところや「ねずみ算の書」などの各動物ごとのアイテムも愉快。企画書も見やすそう。●うらぎりのカード/シミュレーション/広島県広島市/竹崎裕英/?歳/RPGカードゲーム。多人数で遊べるところが特徴。画面の図解などもうすこし詳しく。●四神英雄伝/宮城県仙台市/吉田良/14歳/ファイルに閉じられたふしぎなシナリオにはびっくり。このまますぐゲームになりそうなのだ。

THE LINKS INFORMATION PAGE

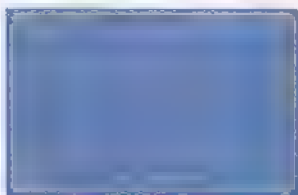
パソコン通信でテーブルトークRPGができるなら、シミュレーションだってやってみせるぞ！

今度はテーブルトーク シミュレーション!?

テーブルトークゲームをパソコン通信でやろうということになって、リンクスでは「あまなつ高校の逆襲」や「魔術師妖精学校」を始めた。でも、もしかしたらシミュレーションも同じ方式でできるのではないか、と思いついた。そこで、「歴史討論会」というコーナーのわくのなかで、独自に始めることになった。

まだまだルールや細かいことは、すんなりでできているとはいえないけれど、自分がある武将になって、領土を広げていくのは意外におもしろい。コーナーのリーダーがみんなの戦略をまとめて送り返す。1ターンに何日もかかるけど、朝顔の成長を見ているようでリンクスをのぞくたびにドキドキしてしまう。

学校や仕事から帰ったら、自分の武将がどうなっているか見てみる。領土を広げているだろ



テーブルトークRPGをやろう

うか。想像するだけで楽しい。こういった遊びは、じつはなんでもパソコン通信にしかできないことではない。待つ、ということにがまんできれば、郵便だって可能だ。卒業して会えなくなった友だちと、リーダーを決めて数人で遊ぶこともできる。そういうふうな考えを広げていくと、きっと新しいゲームが思いづくに違いない。

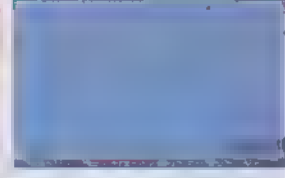
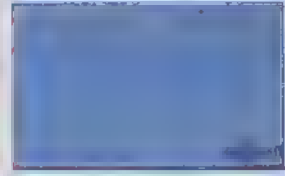
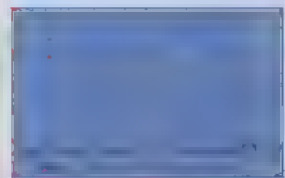
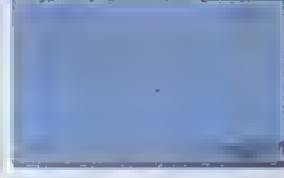
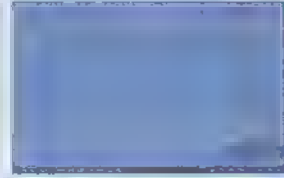
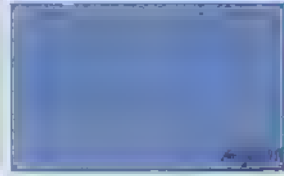
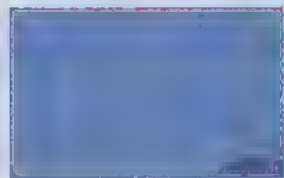
今度は囲碁の一手一手をコーナーのリーダーと通信で対戦するのも悪くない。将棋も、オセロもできる。どっかのコーナーで始まるといいな。

リンクス内の イベント情報	
4月5日、5月22、29	●Chat おーい、パブレスくん！ Bam/ネットか月曜の夜を盛り上げる。話題を決めて毎週みんなでおしゃべり。参加まってるよ。8日「かんばる特派員チャット」、15日「新学年だ！ 新学校だ！ チャット」、22日「GO！ GO！ 大胆仮面チャット」、29日「ゴールデンゆかいクイズ」。
4月10、7月24	●「Come on Baby ボクの世界へ」 企画BBSの各コミュニケーターが、それぞれ運営するBBSをPR。企画BBSはコミュのノリがものをいうから、ふんいきをつかむいいチャンス。キミの参加したいボードがきっと見つかるぞ。
4月11、18日20	●Chat 推理ゲーム「ス・」 「そうさ、よう」 短期決戦編～おなじみの「ズバリ!! そうでしょう」が？ か月ぶりに登場。今回は時間を2時間から 時間に短縮して短期決戦。さて、出題されるものはいったいなんだろう。
4月20、19日26	●Chat しかもフタタはピギナ ス リンクスではまだ入ったばかりのみなさんに、チャットの楽しさやおもしろさを御案内しておこう、というコーナー。参加者全員が初心者だから、キミスしても、入力か遅くてもへっちゃら。

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

リンクスでは特別にいま会員の申し込みをするとモデムがもらえちゃう、というので最近またメールが急増。先月は全然だったというのに……。



THE LINKS
についての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉 〒604 京都市中京区烏丸通御也上
二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉 075-251-0635

ファンダム

オリジナルのプログラムならジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN WIDTH 40
を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOKは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

- RP部門 1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
- RP部門 N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
- RP部門 10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
- FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲載できないものは不可

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②プログラムのタイトル
- ③プログラムの遊び方、使い方
- ④使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マン語を使用しているプログラムでは、マン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
- ⑤プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの表など)

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはFEM以外に文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBAS-ICのものに限り、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープまたは、ディスクにセーブしたものにかぎる。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

AVフォーラム

エスプリのさいた28字×28行以内のオリジナルプログラム。

- 規定部門
毎号塾長が出题。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照された。
- 自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。
- ★応募書類の規定

⑥プログラム作成時に参考にしたキャラクターやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考)したつ、出版社名と号数、ページ数なども明記)

投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記。

郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
★1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を別々に書き添えること。

★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを贈呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアノリで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

- ★2つの奨励賞
- 第14回年間奨励賞
4月号から8月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回年間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

- 第3回FP部門奨励賞
4月号から8月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

- 電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本、CD、楽譜などの名前や号数、出版社名を明記
- 「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
- 郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。
- ★採用
当社規定の原稿料と掲載誌。

- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②タイトル
- ③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名
- ★ハガキ・手書きでの応募も可。ただし、28字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。
- ★採用
おくまじく、右下欄外「特典」を参照。

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で、音楽は「FM音楽館」。エスプリのさいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅屋の勝ち抜きCGコンテスト」。さらに、ゲームのウル技や攻略の情報交換の場の「ゲーム十字軍」と、そのなかでもシミュレーションにかぎった「FAN STRATEGY」ともりだくさん。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている。

ほほ梅屋の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

- 紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
- イラスト部門
1枚ものの静止画作品。
- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号

- 電話番号
- ②作品のタイトル
- ③使用したツール名、ロードの方法など
- 投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。
- 郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
- ★採用
掲載者全員にMFファンのテレカ。勝ち抜き制度なので、1回勝ち抜くたびに賞金を授与。1回目が1000円、2回目は2000円、3回目は3000円、4回目5000円、5回目1万円、となっている。勝ち抜くたびに賞金を送付するので、累計で2万1000円にもなる。

ゲーム十字軍

MSXの市販ゲームのウル技や質問、そのほかもろもろを扱っている。くわしくは各部門で。

- ヒラアイデア
毎月ビズターに描いてもらっているCGの元になるイラストやネタを募集。
- ゲームのぞき穴
ゲームのウル技。
- 通り抜けてきます
解けない、できない、進まないなどゲームで行きづまっている人の直訴状。なるべくくわしく。

- 歴史の散歩道
再現してほしい史実など。
- 空想科学読本
ゲームをSF考証したレポート。
- マップコレクション
RPGのダンジョンのマップなど。
- 歌を詠む会
5/5/7/7の和歌。
- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ★採用
採用者のなかから、とくに重要な投稿にはゲームを、中ぐらいはテレカ。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②シナリオにはタイトル名、ジャンルをかならず明記のこと
- ★採用
「姓はとくに決めていないか投稿者の名前と作品名を発表し、かんたんコメントをつけている。よい作品は市販の道もある。

FAN STRATEGY

シミュレーションの情報を募集。実戦で起こったこと、思ったことを自由に表現してほしい。とくに部門はなし。

- ★応募書類の規定
- ①住所・郵便番号・氏名・年齢(学年)・電話番号
- ②ゲーム名
- ③自分の目のまえて実際に起こったことをくわしく説明
- ★採用
採用者には、当社規定の原稿料、ゲーム1本、MFファンのテレカ、掲載された栄誉のいずれかを授与。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問などを募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてにしてください。

すべての投稿のあて先

すべての投稿は上記の住所で受けつけます。印刷物とテープはそれぞれのあて先に入れて応募してください。また、封筒にも「FAN」を明記してください。

※郵送・重投稿は厳禁。
〒105東京都港区新橋4-1-1 FAN MSX・FAN編集部 TEL 03-3541-1111

※なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り とくにもうすいていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の1〜2か月まえにとどいたものが掲載されます。

スーパード記法



最強の暗記テク!!
2ランク上を獲ろう!!



案内書無料急送

暗記 暗記法 暗記術 暗記テクニック

●お急ぎの方はお電話で/
 ☎東京 03(3318)6111

受付/朝9時30分~夜9時 ※年中無休

日本進学指導センター

郵便はがき

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

153

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

若出有効期間
平成4年4月
30日まで

日本進学指導センター
スーパー暗記法

無料案内書請求係

切手は
いりません

(〒166 東京都杉並区成田4-36 15) □298

無料進学カード
スーパー暗記法案内書

ご希望のコースに✓をつけてください。

- ☐ 大学受験コース ☐ 高校受験コース
☐ 資格取得・社会常識 記憶術コース
☐ 小6進学 小5学力アップ ☐ 小4学力アップ

氏名	フリガナ	学	年
〒	電話	()	
住所		フリガナ	
		フリガナ	

受験生が待っていた、最強の合格テクニク誕生！

不暗言記法TM

通信指導システム

学校では教えてくれない
英単語が、キミにも身につく！！

信じられないほど膨大な量を、
信じられないほど短時間に、
信じられないほど簡単に覚えられる！

これがウツサの「不暗言記法」の正体だ！

- 英単語1000個をラクラク丸暗記
- 歴史年表も短期間にはアサリOK
- 漢字や理数の公式なら通学途中
- だから志望校に一発合格

ディスクステーション #24

■ドラゴンナイト/エルフ(懐けるバージョン)
■ルーンマスター 三国英傑伝発売記念特別音楽版
その他を予定しています。

Disc2枚組 ¥1,940(税別)

4月9日火 発売予定

©1991 COMPILE DS#24

●編集の都合により一部変更する場合があります。

MSX MSX2+ 2D

MSXマックはアスキーの登録商標です。

バックナンバー

Sugoroku Role Playing Game

ルーンマスター 三國

©1991 COMPILE

▶STAFF 企画・デザインニゲル士下座立門

5月25日土 発売予定 DISC3枚



日ソ交流新時代へ
向けて東京モスクワ
間パイプライン着工!

落ちてくるパイプブ
ロックを組み合わせ、東
京からモスクワまでシ
ベリア鉄道に沿ったパ
イプラインを造るのだ!

4月12日金 発売予定

MSX2/2+ Disc1枚組 ¥6,800

税別

FM-TOWNS Disc1枚組 ¥6,800

税別

MSX2 MSX2+ 2D

MSXマックはアスキーの登録商標です。
FM-TOWNSは富士通の登録商標です。
©1991 COMPILE TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC

●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧下さい。



英傑伝

プログラム=KEMSY

MSX2 MSX2+

MSX バイオソフト 英雄伝

組 ¥6,800 もうひとつの英雄史が生まれる!

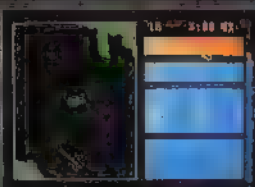
ASCII

緊張

迫真

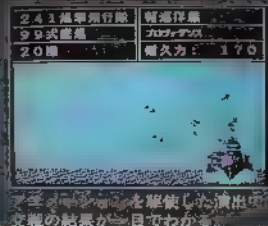
各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

艦船・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。



2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ。それがフリートコマンダーだ。マップ即ち戦場の数はキャンベージシナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトンの使命。

艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。



プレイヤーの艦隊を撃破した演出は、交戦の結果が一目でわかる。



プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

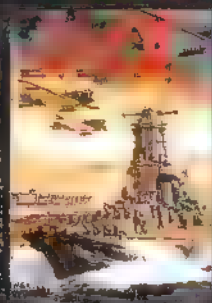
好評発売中

価格 9,800円 (表示価格には消費税が別途加されます)

対応機種 MSX2 (VRAM128K) MSX2+、turboRでも動作します。2メガROM

- データセーブ用にディスクドライブまたはPAC、FM PACが必要です。
- MSX MUSIC対応 FM音源でリアルなサウンドが楽しめます。
- 完全マウス対応 マウスがあればより快適にゲームをプレイできます。

MSX2はアスキーの商標です。



本格派海戦シミュレーション

フリートコマンダーII

黄昏の海域

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)348-0018 株式会社アスキー

ああ、もつと 興奮したい!

もつへたんだから……

……とは言われしも……

ええいウソ!
またエラーだ

♥ 私たちのヒーローを待っています。

ゲームがしたい。どこにも売ってないオリジナルゲームがしたい。そんな望みを満足させてくれる人(…特に男の子♥)、今の機会に

ザ・リンクスに入って、A1STプロジェクトに自作ゲームをどんな投稿してネ。私たちのヒーローを持っています。

♥ ソフトハードの「最新情報」もキャッチできるのよ。

市販ソフトの最新情報が知りたい

密かも…

という人は、ソフトハウスラボにアクセスしてみれば? 「コンパイルコーナー」「マイクロキャビン」「コーナー」「ハミングバードソフト」「コーナー」「リバーヒルソフト」「Bクラブ」のスタッフの皆さんと等身大で話ができるのが人気の秘

ほかにもTurboRユーザーには、専用の情報交換コーナーがあるヨ。高速CPUの活用方法とかなんとか、A1STの性能をもっと発揮させるんだって、みんな真剣に取り組んでるみたい。

♥ 今、入会するとすごい特典が…

今やつてる「春のキャンペーン」期間中に入会すれば、6カ月分の基本料金3000円だけで、1カ月60分までなら無料でアクセスできるヨ。

もらえるんだから。(入会から3カ月間の有効効)

もちろん、それだけじゃない。合計20時間分のアクセスが無料になる(アクセス・トライアル・カード)

と、実はもつとすごいのはネ…。この期間中に申し込むと、通信に必要な専用モデムが無料でもらえるの。とにかく、今をのがしたら、絶対後悔するからね!

(資料請求・お申し込み)右の資料請求券を官製ハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、下記の住所まで送って下さい。

〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル ナショナルビル3F 日本テレネット株式会社 リンクス事業部 《お問い合わせ》 0120-251-063

ゴルビーの パイプライン 大作戦

特報

徳間ジャパンからゲームミュージックのCDとテープが発売されている。どちらも2500円(税込)。

問い合わせは———

☎03-3508-4911まで /



日ソ交流新時代を告げるゲーム登場!
東京⇄モスクワ圏をパイプラインでつなぐのだ

4月12日発売予定
ファミコン
ROMカートリッジ
4900円(税別)
制作 徳間書店インターメディア株式会社
発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231



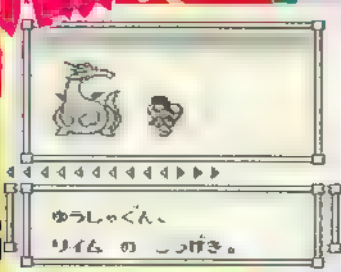
パイプラインをのめせ!

Little Master

ライクバーンの伝説



山の魔王ゲザガンに打ち勝て!



勇者リム

簡単な操作ですぐに遊べる
シミュレーションRPGの
登場だ！ 勇者軍を結成し
て王国を魔物の手から取り
もどそう。アニメする戦闘
シーンもかっこいいぞ！！



モーモー ダイナマイク

4月19日発売予定
ゲームボーイ
シミュレーション

4200円(税込)

制作 徳間書店インターメディア株式会社
発売 株式会社徳間書店
〒05-55 東京都港区新橋4-0-1
TEL 3433-623

MSX

でパソコン通信
したい人のページ
第6回

パソコン通信

はじめ
の一步

最近通信が気になりだしたキミのために用語解説をつけてみた。今回はネットの情報をディスクに記録するダウンロードのお話である。ここに通信の楽しみがあるのだ!!



通信にディスクを活用する「2」

ネットの情報を ディスクに記録する

●ネットワーク用語集

*1 ダウンロード

ネットワークに提供されている全情報を管理、保存しているホストコンピュータ(単にホストということが多い)からの情報を、ネットワーク各々の持つMSXなどの端末で受取り、これを記録、保存すること。「落とす」ともいう。

反対に端末からホストに情報を送信することを、アップロードという。

*2 オンライン

ホストと端末が電話回線でつながっている(アクセスしている)状態のこと。ネットに「入っている」ともいう。反対に回線が切れている状態をオフラインという。

*3 アップ、ダウン

アップロード、ダウンロードを略した表現。

ディスクにダウンロードしてみよう

ダウンロード*1というのは、ネットから提供される文字やソフトウェアなどの情報をディスクなどに保存することだ。

このこと自体はBASICのプログラムをディスクにセーブするのと似たようなことだけれど、ダウンロードをすることはネットワークにとって単にデータを保存する以上に大切な意味がいくつかある。

ダウンロードの利点は、まずお金の節約ができることだ。

通信には電話料金やネットの使用料などが、利用時間に応じてかかる。

ネットの情報は、オンライン*2で読むことももちろんできるけれど、たとえば「マンガ単行

本今月の発売情報」なんていう1か月単位の長い情報がネットにあったとしよう。そこから自分の好きなマンガ家の本を探しだすために何回も読みなおしたりすると、その間ずっと料金が加算されていくことになる。

しかしネットの情報を1回ダウンロード*3しておけば、あとでゆっくり読み返すことができるし、もちろんその間は電話代も使用料もかからないわけだ。

また、その記録は、各自の必要に応じて、自由に編集しておくことができる。新聞を切り抜いてスクラップブックを作るように、ネットの情報を分類、整理して保存しておけるわけだ。こうすれば新聞社などのデータ

ベースからいくつもの情報を引き出して研究資料にしたり、ビジネスに役立てたりする場合などにも便利だろう。

もうひとつのダウンロードの楽しみとして、ネットにアップ*4されているソフトを手に入れて使うことがあげられる。

ゲームやCG、コンピュータミュージックのデータ、あるいはあるスクリーン用の画面情報を別のスクリーン用に変換したりするツールなどなど、魅力的なものがたくさんある。ネットワークのなかには、このソフトのダウンロードを主な目的にしている人もいるほどで、パソコン通信の大きな魅力のひとつになっているのである。

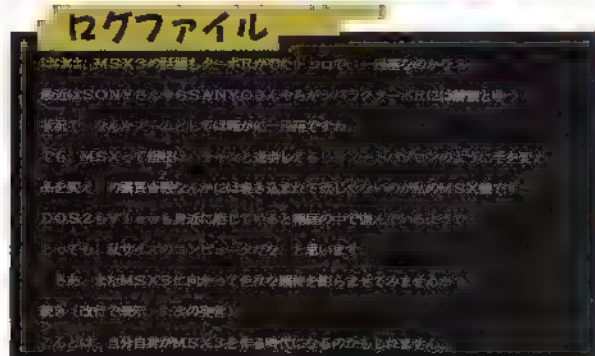


通信の記録を残す ログファイル

ネットからダウンロードしてディスクなどに記録しておいた文字情報をログファイル⁴⁴(LOG FILE)という。このログということばには、もともと航海日誌とか、実験記録というような意味がある。つまり、ネットワーカー各自が、ネットという情報の海をどんな道路で通過したかを記録した航海日誌なのだ。

とくに、SIGやフォーラム⁴⁵では、ネットの仲間との楽しい情報交換が行われているので、これらのログファイルを読み返したりするのはネットの最大の楽しみといえるだろう。

ところで、ログファイルの作り方には、通信開始(これをログ



④ ログファイルから、ネットワーカーのやり取りが読み取れる。

インとかログオンという)から終了(同様にログアウトとかログオフという)までを記録する方法と、オンラインで内容を確認かめて必要な情報だけをそのつどダウンロードする方法とがある。

MSX-TERMのエディタやWSXなどの内蔵ワープロソフトは長いログファイルに弱いので、後者の方法ではじめからログファイルを短くしておくというやり方もあるわけだ。

無料で使えるソフト フリーウェア

フリーウェア⁴⁶とは、パソコン通信を通じて入手できるソフトの一種で、ネットからダウンロードして、無料で利用することができる。このフリーウェアには、ゲームソフトやCGのデータ、音楽のデータ、ツールなどがある。たとえばTHE LINKS⁴⁷にアップされているファンダム

のプログラムもフリーウェアの1つだ。

また最近NIFTY-ServeのMSXフォーラムにMSX用のMIDIのデータが早くもアップされはじめている。

数多くアップされているツールは、グラフィックと音楽をドッキングさせるもの、フリーウ

ェアを利用するのに必要な圧縮・展開ツールやデータコンバータなど、ふつうでは手に入らない優秀なものがそろっている。

このフリーウェアを集め、それを使った感想などをネットで作成者に送ったり、自分で作ったソフトをアップすることを楽しんでいるネットワーカーも多い。

*4 ログファイル

ネットに入っているとき画面に表示される文字情報を記録したテキストファイル。

*5 SIG、フォーラム

SIG (=Special Interest Group:スペシャル・インタレスト・グループ/分科会)とは、同じ興味を持つネットワーカーが集まって、情報交換をするためのネット内のコーナー。大手の有料ネットには技術や科学関係のきわめて専門的なものから、マンガや音楽、演劇など趣味の分野のものまで幅広く用意されている。NIFTY-Serveではこれをフォーラムと呼ぶ。

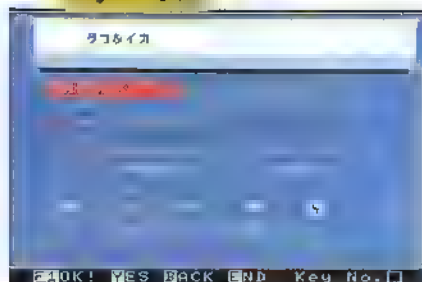
*6 フリーウェア

パソコン通信を通じて手に入る無料のソフトウェア。ごく近い意味の言葉にPDS (Public Domain Software:パブリック・ドメイン・ソフトウェア/著作権を放棄したソフトウェア)があり、両者は混同されがちで、現状ではほとんどPDS=フリーウェアの意味で使われているようだ。しかし、厳密には日本のほとんどのフリーウェアは無料であってもPDSではない。一方、使用する場合に料金を払うことを求めるソフトもあり、これはシェアウェアと呼ばれる。

*7 THE LINKS

京都にある日本テレネットの主宰するMSX専用のネット。NGA (ネットワーク・ゲーム・アダプタ)という専用のモデムや、FS-CMIなどのリンクスにアクセスできる機能を持ったモデムを購入して申し込むと会員になれる。地方や年令別のボードがあったり、MSX関係各社のコーナーがあったりと、なかなか楽しい。また、ネットを利用して多くの人と同時に参加できるネットワークゲームもある。MSX・FANもコーナーを持っていて、ファンダムのゲームのダウンロードサービスなども行っている。くわしくは96ページのTHE LINKS INFORMATION PAGEを参照のこと。

ゲーム



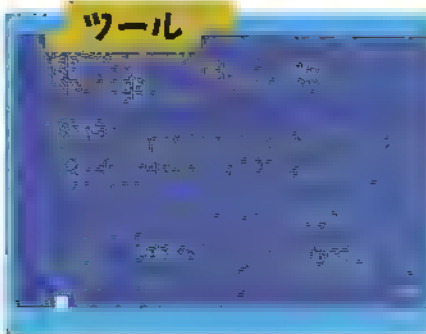
⑤ リンクスのMSX・FANコーナーからアップされたゲームをダウンロードしているところ。

CG



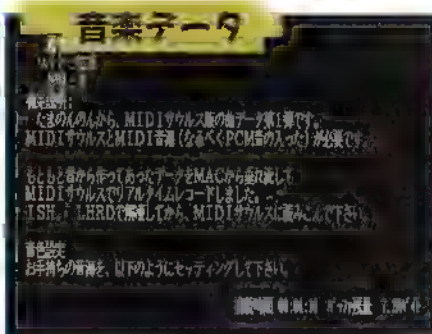
⑥ ファニー・サブのMSXフォーラムにアップされた格闘ゲームのCG。

ツール



⑦ THE LINKSのMSX・FANコーナーからアップされたツール。

音楽データ



⑧ THE LINKSのMSX・FANコーナーからアップされた音楽データ。



ファミリソフト

ファミリソフト
☎03-3924-5727
発売中

媒体	CD×6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円
要書きROM タボ目の高速モードに 対応。	

もう1つの世界……バイストンウェル

久しぶりに登場のファンタジー物のシミュレーションゲーム。人気アニメのゲーム化だけに読者の人気も高い。アニメの放映はかなり前なので知らない人もいるだろうが、シナリオが魅力的なので、ゲームを始めたらずっと夢中になるはずだ。ストーリーは、小説版ダンパインの「リーンの翼」と、ファミソフトのオリジナルシナリオをミックスしたもの。

まずは、そのストーリーをかんたんに紹介しよう。

舞台となるのはバイストンウェルと呼ばれる世界で、ここに

はアの国、ナの国など多くの国が共存していた。バイストンウェルに住む人々はコモン人と呼ばれ、美しく平和な世界で妖精たちと共に暮らしていたのだ。

この世界では人間を地上人と呼ぶが、その地上人をシッキー・マウという名の妖精が、イタズラ気分でバイストンウェルに呼びこんでしまった。最初に呼ばれたのはショット・ウエポンというロボット工学者。彼は、アの国の領主ドレイク・ハフトの下でオーラ・マシンと呼ばれるオーラで動くロボット兵器

を作った。

バイストンウェルにおいては、地上人のオーラ力はコモン人のオーラ力よりも強い。そこに目をつけたドレイクは、その力を利用して巨大な富を手に入れようと次々に地上人を呼びこんだ。そのなかに主人公であるショウ・ザマの姿もあり、彼はのちに聖戦士(救世主と同じような意味)と呼ばれる英雄となる、というのが大まかなストーリー。

このゲームは、戦闘シーンと、ビジュアルシーンの2つがあり、それを交互にくりかえしながらゲームが進むようになっている。

◆ オーラ・マシンの開発者



ゲームの進行状況や、キャラクターのステータスなどが表示される画面の一例。

キレイなビジュアルシーンを集めて、ストーリーを追ってみた。もちろんゲーム中にはこれの数倍のビジュアルシーンがあるのだ。



地上人の侵入

地上人がバイストンウェルに降りたてから、この世界は暗黒の雲におおわれてしまった。アの国の領主ドレイクは、これを境に、悪の道を進んでいくことになっていった。

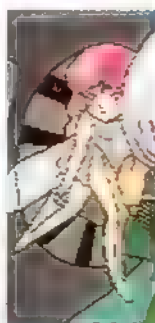


ゲームに登場するキャラクタを少し紹介

このゲームに登場するキャラクタの数は、なんとなくゲームをやっていたのでは覚えきれないほど多い。

それもそのはず このゲームはテレビアニメの全ストーリーに加え、ダンバインの小説版とファミリーソフトのオリジナル・ストーリーまで網羅しているのだから。逆をいえば、ダンバインをまったく知らなくても、ゲームを終えるころには、ひと通りダンバインの事がわかるようになってしまうのだ。

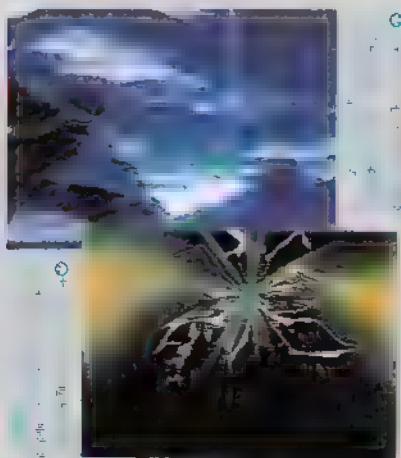
そんなこんなので、全部のキャラクタを紹介することは無理なので、重要なキャラクタを選んでかんたんにプロフィールを紹介していこう。



① ショウ・ザマ
② マーベル・フロースン
③ ドンイク・ルフト

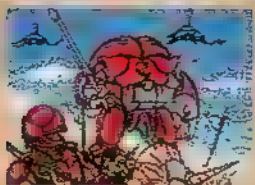
ゲーム中には1回しか使われていない自然画なんだけど、最近ではこの機能を使用しているソフトなんかほとんど発売されない。それだけに素直にうれしい。ただ、MSX2+以降でしか見られないのが残念。

自然画もあるよ



	<p>物語の主人公で聖戦士と呼ばれる地上人。最初はドレイク軍にいた。</p>		<p>ドレイクに反旗を掲げる「モン人」。ドレイクの陰謀により両親を殺される。</p>
	<p>ベンイクの一人娘。父に利用されるのをさげしと行動を共にする。</p>		<p>ナノの国の女王。ショウにビルバインをあてえたのは、彼女なのだ。</p>
	<p>ファウの国の国王。ドンイクの野望を阻止するために、陣頭指揮をこる。</p>		<p>「モン」の人間で、ドンイク軍騎士団長を務める。オ・フ力が高い。</p>
	<p>ドレイク騎士団の一人。男に負けるのを極端に嫌っている「モン」の騎士。</p>		<p>バイストンフエルに招かれた第1号の地上人。オ・フ・マジン製作者。</p>
	<p>アノの国の地方領主。オ・フ・マシンの力に惑わされてしまった不幸な男。</p>		<p>アノの国の地方領主。オ・フ・マシンの力に惑わされてしまった不幸な男。</p>

最初はドンイク・ルフトを正義と信じていたショウ・ザマだったが、真実を聞かされ揺れていた。そして、マーベル・フロースンらの必死の説得により、新たな仲間と戦うことを誓う。



このゲームはシミュレーションゲームです

このゲームの戦闘シーンは、ビジュアルシーンと切っても切れない関係にある。それは、戦闘シーンで達成すべき目標を、ビジュアルシーンのなかでおぼろげながら見せてくれるからなのだ。

つまり、つぎの戦闘でかならず倒しておきたい相手の話が、ビジュアルの中の会話に出てきたりする。でもそれがわからないからといって、戦闘シーンが

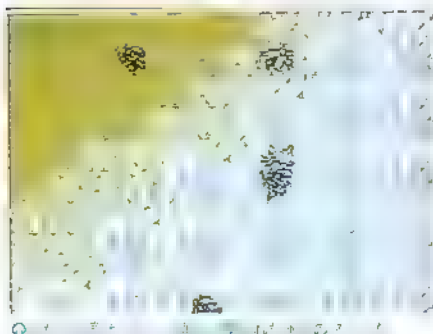
クリアできないわけではないので安心してほしい。あくまでも、クリアへの近道が見つかるだけなのだから。

移動は将棋の盤の上をコマが進むようなかんじでおこなう。マップ上に線はかかれていないが、移動できる範囲がきちんと表示されるのでわかりやすいシステムになっている。

そして、戦いがくりひろげられるマップの数は全部で12個あり、中盤からのシナ

リオはけっこう手強くなっている。でも、はじめてシミュレーションをやる人でも、確実にエンディングを迎えられるくらいの難易度だから、ビジュアルシーンを楽しむ余裕をもってやるといいかもしれない。

勝利のための手順は
こんなかんじ...



②下、見える建物は城塞のようだ。守りは



チェック

戦闘シーンにおいて敵のオーラ・マシンの動きに一定の法則があるのを発見した。

それは、敵は主人公ショウ・ザマの乗るマシンのダンバインかビルバインしか狙ってこないのだ。

そこで、ショウのマシンを前に出さず、敵が一直線に並ぶのを待ち、それを見はからいイッキに上下からはさみうちにしてしまおう。これでバッチリ負け知らず。

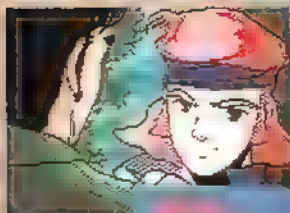
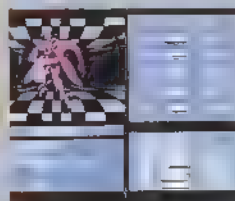
（勝利のための重要ポイントはコレだ!）



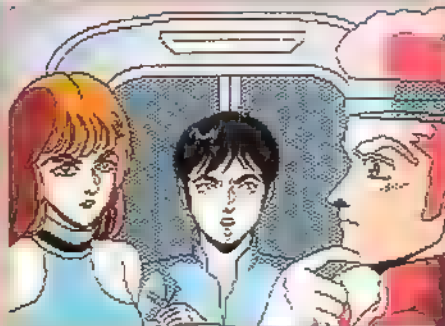
でらりー、と、のこり、ダバイン、ビルバイン、を、狙、う、ま、ん、で、ア、タ、ク、する、と、ア、タ、ク、の、い、い、ま、つ

チェック

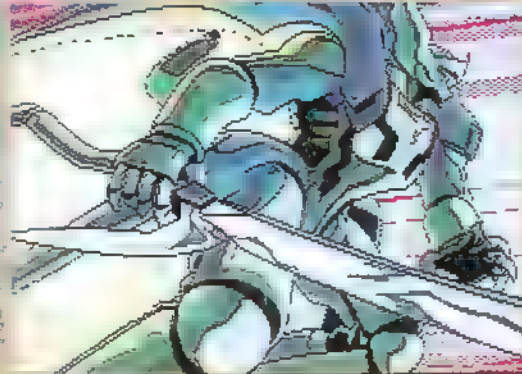
敵のオーラ・マシンにはあるポイントが設定されていて、戦闘に勝つとポイントが入る。合計が100で、戦闘クリアだ。



敵であるはずのリムル・ルフトがショウ・ザマたちの前に1人だけ現れた。父、ドレイク・ルフトの悪事のつくないをするために。しかし、戦いのなかでドレイク軍につれとられてしまった。



いておる人、他、2人は、所、知、る、タイ、ブ、に、お、る、より、い、い、や、る、タイ、ブ、



「オーラ・マシン」のすべて

「オーラ・マシン」という呼び方は、オーラ力を利用して動かすマシンすべての総称として使われるもので、おもに戦闘の中心となっていたのは、オーラ・バトラーと呼ばれる人型のオーラ・マシンのことを指している。実は、ショット・ウェポンが最初に試作したマシンがダンバインで、これが最初のオーラ・バ

トラーである。

代表的なものとして他に、オーラ・ボム、オーラ・ボンバー、オーラ・ファイター、オーラ・シップなどがある。

なかでも、戦いの終盤近くになってから登場してくるオーラ・ファイターは、ショウ・ザマの乗りこむダンバインに比べ、圧倒的なパワーを見せつける。

ドラムロ



終盤までドレイク軍の主力オーラ・バトラーとして活躍する。

ピランビー



パワーも優れたオーラ・バトラー。おもに地上人が乗っている。

レブラカーン



ピランビーの武装強化型のオーラ・バトラー。ただし、パワーは落ちる。

バストール



軽装機にして、動きを素早くさせるのが特徴のオーラ・バトラー。

ピアレス



レブラカーンを参考に設計されているオーラ・バトラー。

ライネック



機動性と内蔵兵器を充実させ開発されたオーラ・バトラー。

スワース



レブラカーンとピアレスの長所を取って開発されたオーラ・バトラー。

ドロ



ショット・ウェポンが作った小型戦闘機である。

タンギー



オーラ・バトラーにも十分対抗できるだけの力を持った、オーラ・ボム。

フブリー



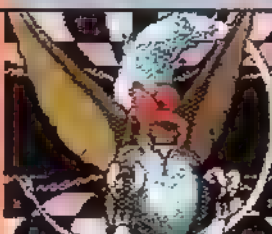
戦艦なみの強力な火力と、機動力を追求した試作のオーラ・ボンバー。

ガラバ



高速機動性を追求して作られ、それを表現したオーラ・ファイター。

ギャラウ



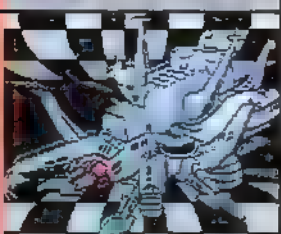
この怪鳥はオーラ・マシンではないが、ひんぱんに登場する。

ナム・ワン



ショットが作ったオーラ・シップである。あまり性能はよくなかった。

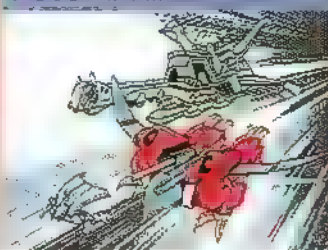
ブル・ベガー



ドレイク軍の主力戦艦である。ナム・ワンよりも、2倍ほど大きい。



バイストンウェルでの最後の戦いが始まろうとしていた。できることなら戦いをしないでなんとか済ませたい。誰もがそう思っていただろう。しかし始まってしまったのだ。





golbe's

ゴルビーの パイプライン大作戦

コンパイル

☎082-263-6165

4月12日発売予定

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

ファンダムから飛び出したアクションパズルゲームが、おもしろさをグ
ンとアップさせて登場！ キミは日ソ友好のかけ橋になれるか!?

ファンダムの人気ゲームが市販ゲームになったぞ!!

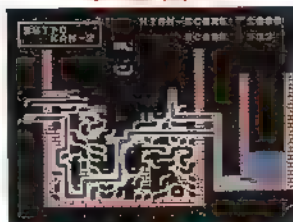
「水道管Ⅱ」(若林賢人クン作)というパズルゲームがファンダムに採用になったのは1990年の3月号だった。水道管のパーツをつないで水槽から蛇口まで水をとすというもので、当時編集部内でも大流行した。

そしてその月の『ディスクステーション#10』のMSX・FA

Nコーナーに採用されたのが縁で、今回おもしろさをさらにパワーアップさせた、『ゴルビーのパイプライン大作戦』として発売されることになったのだ。

がんばっておもしろいゲームを投稿すれば、キミのゲームも街のパソコンショップで売られるようになるかもね。

水道管Ⅱ



ゴルビー



日ソ友好のパイプラインをキミの手でつなぐのだ!!

ゲームは日本とソ連の友好のかけ橋となるパイプラインを、東京からモスクワまで、シベリア鉄道そいにつないで行こうというもので、全9ステージある。

画面の右上から、女の子がつぎつぎに落とすパーツは全部で11パターンあり回転させてつないでいく。つながったパイプ自体とパイプのいちばん低い部分

があった段以下のブロックは消えて得点になる。

段差のある場所に落ちたブロックが2つに分離するのが、『水道管Ⅱ』とはちがうところ。

また、水滴、ピン、ドリルの3種類のアイテムブロックがときどき登場し、ゲームをさらに変化に富んだものになってくれるのだ。

水滴



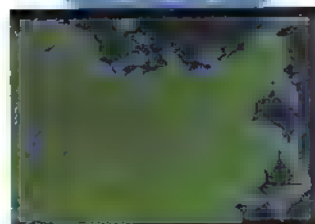
ピン



ドリル



マップ



GAME OVER!!



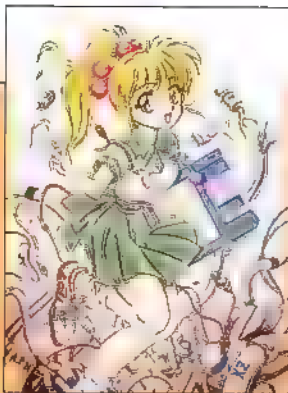
①画面右上より、女の子がドロップを落とす。パイプは、このドロップをつないでいく。②パイプをつないでいく。③パイプをつないでいく。④パイプをつないでいく。⑤パイプをつないでいく。⑥パイプをつないでいく。⑦パイプをつないでいく。⑧パイプをつないでいく。⑨パイプをつないでいく。⑩パイプをつないでいく。⑪パイプをつないでいく。⑫パイプをつないでいく。⑬パイプをつないでいく。⑭パイプをつないでいく。⑮パイプをつないでいく。⑯パイプをつないでいく。⑰パイプをつないでいく。⑱パイプをつないでいく。⑲パイプをつないでいく。⑳パイプをつないでいく。㉑パイプをつないでいく。㉒パイプをつないでいく。㉓パイプをつないでいく。㉔パイプをつないでいく。㉕パイプをつないでいく。㉖パイプをつないでいく。㉗パイプをつないでいく。㉘パイプをつないでいく。㉙パイプをつないでいく。㉚パイプをつないでいく。㉛パイプをつないでいく。㉜パイプをつないでいく。㉝パイプをつないでいく。㉞パイプをつないでいく。㉟パイプをつないでいく。㊱パイプをつないでいく。㊲パイプをつないでいく。㊳パイプをつないでいく。㊴パイプをつないでいく。㊵パイプをつないでいく。㊶パイプをつないでいく。㊷パイプをつないでいく。㊸パイプをつないでいく。㊹パイプをつないでいく。㊺パイプをつないでいく。㊻パイプをつないでいく。㊼パイプをつないでいく。㊽パイプをつないでいく。㊾パイプをつないでいく。㊿パイプをつないでいく。

◆ブルーブロックと得点計算◆

つながったパイプといちばん低いパイプがあった段とに囲まれたブロックはブルーブロックになる。

これは、つぎにパイプがつながれたときに消滅し、次の式によって得点計算に加算される。

スコア=(パイプの長さ-9)×(消滅したブロック数+消滅したブルーブロック数×5)×ステージ数
つまり、同じステージならば、高低差があり、つないだパイプが長いほど得点は高いということで、グネグネとまがっているほど高得点になるというわけなのである。



ファミ通

ピーチアップ総集編

お手頃ゲームがいっぱいつまった、過激に楽しいエッチディスクマガジンの総集編が出たぞ。

もものきはうす

☎0722-27-7765

発売中

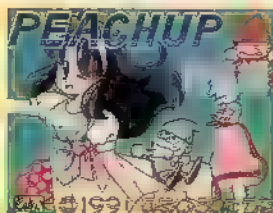
媒体	CD×4
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円
ももこの秘密のおまけつき	

楽しさもエッチも全開バリバリだよん!!

エッチゲームばかりを集めた画期的なディスクマガジンのピーチアップ。今回、いままでに
出た日号までの中から特に人気の高かったゲームを選んで、4枚のディスクにまとめた総集編が出た。総集編といっても、ただいままで出たゲームを再録し

ただけの芸のないものではない。ゲームの楽しさをさらにパワーアップ! 女の子のムノフ画面も新しくなり、より美しく、より過激になっているのだ。

さらに、『ももこの秘密のおまけ』がついてくる。でもその内容はまだヒ・ミ・ツウ



DISC 1

武器でモンスターをたおしてカギをとり、開かれた扉にたどりつくパズルゲーム。敵をたおせる武器の種類は一定の組み合わせになっている。全部で27面もあるのだ。

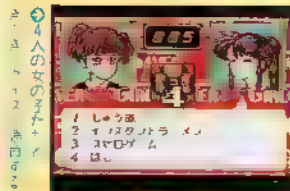
もりだくさんの中身を紹介しちゃおう!



DISC A

ディスクAに入っているのは、4択式クイズゲームの「ピーチクラブ2・ガールズセイバー」。聖ピーチトゥリー学園を支配する生徒会をたおすために、4人の幹部とクイズで戦うのだ。

ピーチクラブ2・ガールズセイバー



かわい、女の子が、は、登場する

PEACHUP
総集編



全、道、く、ま、い、き、を、

DISC 2

たて、よこ、ななめに数字ならべさせるゲームと、ブロックをこわすと♡♡な絵の見られるブロックくずし。そして、いままでのピーチアップの裏技を大公開するコーナーの3本入りだよ。

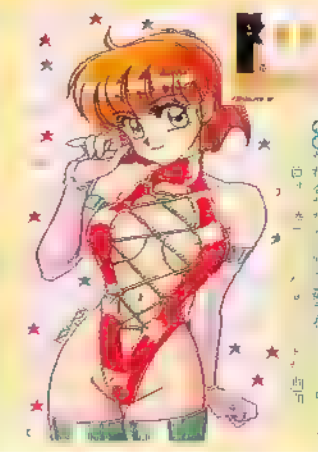
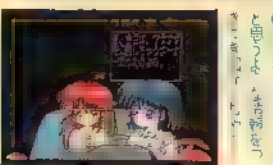
ハイパーブロックくずしちやえぬがしちやえ

帰ってきた3画面でドン! (コンピュータビンゴゲーム)



ブロックのむこうに♡♡♡があるのだ!

全裏技情報



スーパーピーチスロット

DISC C

窓にかかった洗濯物を、シーソーでジャンプして取ってくる「シーソーでペロンチョスペシャル」と、コインがじゃらじゃら出てくる「スーパー・ピーチ・スロット」の2本だてだ。

シーソーでペロンチョスペシャル





ゲーム

星の砂物語

海辺のペンションで起きた殺人事件の謎を解け！
エッチシーンもタップリの美少女ミステリーAVG。

ディー・オー
☎0466-28-7477
発売中

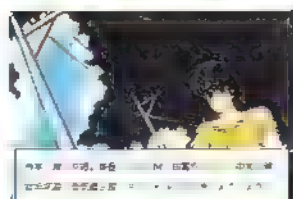
媒体	CD-ROM × 6
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6800円

ペンション大津波で起こった事件

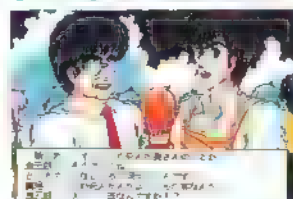
主人公の今井彦五郎(げんごろう)は、海辺のペンションで働く青年だ。

ある日、ナンパした行きずりの女の子とホテルで一夜をすごした彦五郎は、なにこともなかったようにペンション「大津波」へと出勤した。

すると泊まり客の1人だった椎英二という青年が海で溺死し、その手には彦五郎のシャツが握られていたのだ。殺人犯人として疑われた彦五郎は名誉挽回のために真犯人探索をはじめた。



「このよう...」



「えっ殺人事件？ 俺は犯人じゃない!!」

真犯人をさがし出して男をあげろ!!

こうしてプレイヤーは彦五郎として、真犯人を発見すべく、ペンション内や警察署、海岸などを捜査することとなる。

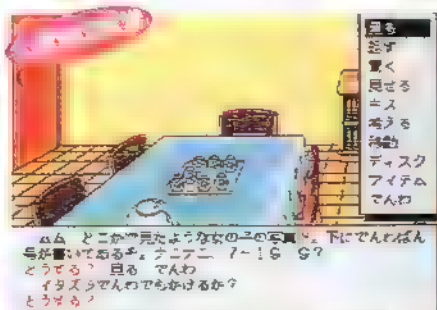
ゲームはコマンドを選んで部屋の中を調べたり、人と話をし

たりするタイプのアドベンチャーゲームだ。

聞きこみを進めるうちに、さまざまな事実を知り、真実をさ

まることができるだろう。

真犯人はいったい誰だ？



「ムム、どこで見たような女のこの写真... 下にでんわばん...」



「どうでも、目覚めんわ... イタズラでんわでかけるか?」



事件をめぐる人たち

ゲームの主な登場人物を紹介しておこう。彼らのほとんどがペンション「大津波」の経営者と家族、客などで殺人事件の関

係者だが、殺害の動機になるような事実は最初は発見できない。女の子たちはゲーム中のさまざまな場面、ちょっと過激なエッチシーンを見せてくれたりするぞ。



今井彦五郎

無実の罪をさせられ
そうになった主人公。
お調子者の19才の男



津波山前

ペンション大津波の
オーナーの長女で被害者の恋人。20才



津波真美

由香の妹。医者になる
ことを夢みる頭の
いい娘である。13才



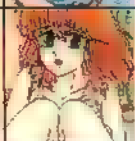
津波真悟

ペンション大津波の
オーナー。頑固で頼
れるおじさん。48才



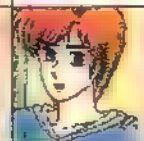
熊谷かつみ

由香の大学の先輩。
グラマな美人タイ
プの女子大生。22才



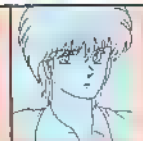
松本ゆう子

由香の大学の後輩。
ちょっとパーバーな
感じの子だが。18才



西岡蓮也

由香の先輩。暗くて
影が薄くて口数が少
ない情ない男。22才



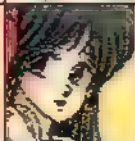
椎 英治

海で彦五郎のシャツ
を握って死んでいた
事件の被害者。23才



石塚恵美里

スボ ツウ マン。
瑞乃とは自合の関係
というわけ。21才



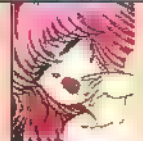
佐々木瑞乃

由香のおきなじみ。
おとなしくて印象の
薄いタイプ。20才



津沢川力進

オーナーの、死んだ
奥さんの兄。警察官
で事件の担当。?才



早 苗

事件当時、彦五郎と
いっしょにいた女の
子である。?才

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

290

差出有効期間
平成4年8月
31日まで

切手は
いりませ
せん

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号
(〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

※このハガキを今すぐポストへ!!

□298

●視力回復トレーニング講座のくわじい

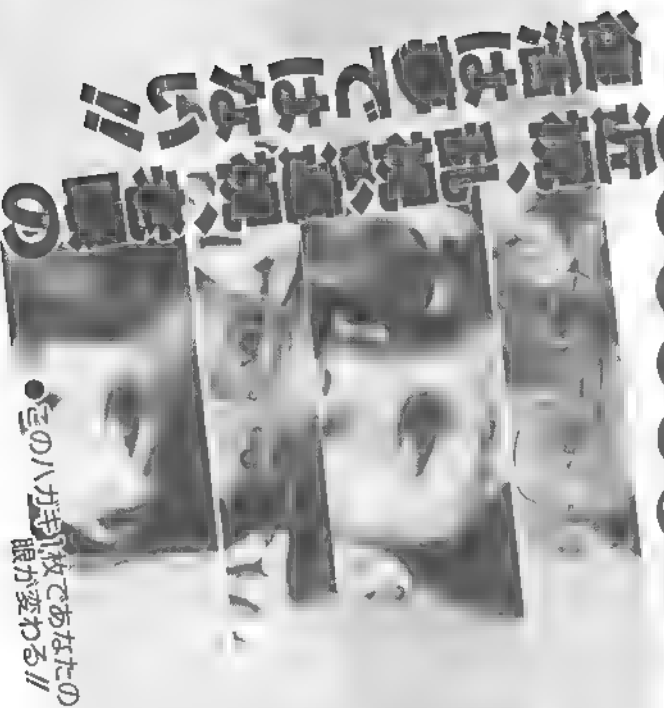
案内書無料急送

フリガナ			年齢
氏名			
〒	フリガナ	電話	()
住	フリガナ		
所	フリガナ		

ついに日本版が誕生!!

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

視力回復 トレーニング講座



近視、乱視、老眼、
遠視は夢ではない!!

●目のハカキ1枚であなたの
眼が変わる!!

視力回復

眼の悪いあなたにおくる視力回復の福音!!

トレーニング講座



スッキリ
快適ライフ
を!!

- 視力回復先進国アメリカより上陸!!
- 最新理論に基づいた画期的なトレーニング!!



視力回復でスッキリ
大きく広がった
視野が
みたい!!



一橋市
伊野子さん(20才)

中学生の時に近視と言われガッカリしましたが、親もかけているのでしかたがないと思い21才になるまでメガネをかけていました。この講座のおかげで今では右眼0.6、左眼0.7までに回復。世界が変わりました。

友達から紹介され、この視力回復トレーニングを始めました。2カ月位いから少しずつ視力が上がり、一時は0.06の視力が今では0.5まで回復し大変嬉しく思っております。メガネのいらぬ生活ってステキ!!



横馬区
新谷真理子さん(17才)



国立市
伊野子さん(42才)

11才の息子が医者からメガネをかけるように言われ失望していたときに、この方法を知り、毎日楽しみながら一緒にトレーニングをしています。その結果0.1から0.5に視力がアップ。近視は遺伝ではないのです。

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治すのではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

左のハガキを
切り取り—
今すぐポストへ!

お急ぎの方は
まずは、お電話で…/

☎東京03(3318)6111(代)
受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

日本視力回復協会 〒166 東京都杉並区成田東4 36-15

近視・乱視の方に朗報です!!

近視や乱視など視力でお悩みの方にとっておきの朗報です。最近10代~20代の方の仮性近視が激増しています。原因はテレビゲームや悪い照明での読書、バランスの悪い食生活などと思われませんが、視力低下イコール即メガネは少々考えものです。アメリカで実績があるこのトレーニングで、あなたの視力を回復させてみませんか。

器具や薬は使わないベイツ式訓練法



ユージン・クオーリー
博士

「視力は治らない!」と思っていませんか? 眼も体の他の部分と同様に自己回復力を持っています。その回復力を効果的に回復させる理論をとらえたのが視力回復先進国アメリカのユージン・クオーリー博士やベイツ博士です。その後研究を重ね、完成したのが器具や薬を一切使わないこのトレーニング法です。特に10代から20代での近視には「朝晩の訓練」であなたの目に輝きを!!



Mファンも4周年をとり越して、また新たな気持ちでいっぱいだ。このコーナーもすこし模様替えをなし、もっといろんな情報を掘りさげていきたい。そんなところで、今月は新しいタケルに注目！

最新GM情報

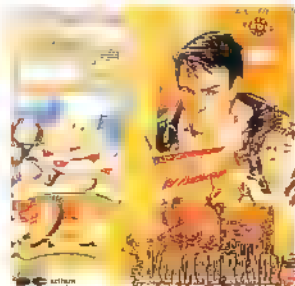
4/21

エルナ・グロリアンフロンティア/タイマー→前者は、ライオンやノウなどの命をうばつて悪党をつぎつぎに倒していくという、心あたたまる(?)新作アクション。曲は、はしぱかサイバパンクしていて、好きな人にはこたえられないはず。後者は、1月発売のスタンダードな縦スクロール・シューティング。サウンドもきっちりとして、パーカッションだけ目立つような流行路線を踏んでいる。オリジナル音をマルチ・サンプリングする「ZUN TATA MIX」の採用によって、迫力の



あるサウンドを実現した。

◎エドワードランディ&スーパーバガー・タイム/アータイスト→前者は、冒険また冒険の派手なアクション・ゲーム。緊張感を盛り上げるため、ティンパニ系の低音の効いたサイケ調の曲が多かった。後者は、小さなコックを操って大きなハンバガーを作るというパズルの要素をもつアクション。ウィナーやピクルスのキャラが、愉快。ダブルベースのソロなんかもある。フリー・ジャズっぽいアレンジがかっこよかった。アータイスト・サウンドチームによるアレンジも2曲収録。
※①②ともCD1500円。解説書+楽譜つき。(ボニー)



3/25

東京・モスクワ間をパイプラインでつなぐという、ファミコン/MSX版のバスレ・アクションのアルバム化。このゲームは、ノアダムに掲載された「水道管II」のニューアル。音楽は、舞台設定をふまえて、ロシア民謡やロシアの作曲家の作品を原曲にしている。たとえば、「トロイカ」、ムソルグスキー「展覧会の絵」、チャイコフスキー「白鳥の湖」という感じ。アルバムの半分はアレンジで、曲調はハウス・ロックが多かった。オリジナルの音源はファミコンなので、MSXユーザーは重複しないのでバック。
※CD、テープ2500円。(徳間ジャパン)



4/12

地球を守るために、むりやりソビエトに改竄されてしまった男女が活躍する、NCSの「カレ・アクション」PCエンジン版のアルバム化。全34曲のうち4曲はアレンジ。アレンジは4曲とも、フェンション・バントの体裁で統一されている。全体にライブ録音的な音の拡がりを感じた。ひょっとしたら、バント・発掘りだったのかもしれない。パーカッションは基本的なドラム・セット1台で、シンセが全面的にこれをサポート。メロディ部はエンキの担当が多かった。フェンション独特のさわやかさが、満足度の高いアレンジだった。
※CD2500円。(朝日FM)



4/21

5月頃の東京と大阪のコンサート前に、S.S.T.のニュー・アルバムが発売される。今回は、「R-360」「ラッド・モーター」「サイロ」などの最新体感ゲームと、「ライジング&サダネス」「F1インストラクター」などのメガドライブ版ゲームで構成される2枚組。アレンジは、1曲のみカシオペアの野呂生氏が参加。ほかはS.S.T.自身がこなしている。主目は「シャド・ブレイン」で話題をさらった、ヴァーチャル・オーディオ・システムを使用した曲が1曲あること。アレンジ5ゲーム、オリジナル5ゲームの、のべ10ゲームを収録。
※CD2枚組3500円。(ボニー)



4/21

Mファンを長期購読している人はわかるはずだが、この「ミステイ・ブルー」の情報は一昨年の10月号から載せていた。ほんとうに待ちに待ったという感じだ。アルバムは、「ミステイ・ブルー」のオリジナルと、話題のスーパーファミコンのゲーム「アクトレイザー」の一部構成。両ゲームとも、作曲者の古代祐二氏が、習作(仮曲)の開発に使用したサウンドボードIIを音源に収録されている。音源の性質からして、オリジナル・サウンド風アレンジとでもいうべき、めずらしいものになっていると想像できる。さらに、アクトレイザーの未使用曲を2曲追加収録している。
※CD2000円。(アルファ)





こどろ ハガキ 相談室

和歌山県海部市の大津和孝くん(16歳)の相談です。●ディスクドライブで読み終わって後にも、またフロッピーと吸っているときにディスクを出してもよいのでしょうか。ボタのまわりの友だちはみんな悩んでいます。●フロッピーが読めないときは、レコード針が当たっているように、ディスクヘッドが接触している状態なので、絶対に出しはいけません。でも、一指摘の状態でときは、ヘッドがディスクから離れてモーターが勝手に音を出しているだけなので、ディスクを出しても構いません。この配り。

3/25 KOEIサウンドウェア メカドライブ・セレクション

販売している11タイトルの光栄CDのなかから、それぞれ数曲を選び収録したベスト・アルバム。広く光栄の音楽を楽しんでほしい、という担当者の言葉どおり、価格もグッとおさえられて500円。まさに、光栄サウンドの入門編としては最適のCDといえる。全18曲、独特なファンカル・サウンドを十分に楽しめるだろう。作曲家の「田」泰氏や、カシオペアのキーボード・ティストである岡本氏など、有名どころの起用もみのがせない。収録は「信長の野望(全・国・版)/戦国群雄伝 武将風雲録」など、計12ゲーム。

※CD1500円。

(発売:光栄/販売:ポリドール)



3/25 ソリッドスネーク

当初の情報では、アーケード版の「ソリッドスネーク」ということで色めきたったが、結局たんなる情報ミス。やはり昨年度にMFファンの読面をにぎわしたあの「ソリッドスネーク」のアルバムだった。内容的には、オリジナル・サントラ版ということで、MSXユーザーにとっては魅力がうすいかもれない。でも、完全収録、スタッフ座談会と楽譜を掲載したブックレットつき。初回はオリジナルステッカーつきで、1500円という価格を考えると損な買い物ではない。また、ゲームのBGMとしては場面ごとのフェードアウトやノードインが細かいなど評価は高い。

※CD1500円。

(キング)



4/10 ヴァリスIII

迫力のあるグラフィックで目を惹きつけた「ヴァリスIII」(PCエンジン・CD-ROM)のアルバム化。しかも、これはゲーム・ミュージック史上初のCD+G。CD+Gとは、ROMやFM-TOWNS対応のグラフィック・データの入ったCDのことだ(ROMでは、バージョン2.0以降のシステム・カードに対応)。アルバムは、オリジナル12曲に新曲5曲をくわえた構成。CD-ROMなのでオリジナルも自然音だ。アレンジ曲は、ピアノやオケ・ストレーションといった具合に、よりグラフィカルなサウンド作りがなされている。演奏は、地蔵俱樂部。

※CD+G2800円。

(東芝EMI)



4/12 チェイスH

逃走車を追ってカーチェイスを繰り返す、エキサイティングなゲームのカップリング・アルバム。2つのゲームは、もともと体感アーケードだがこのアルバムはPCエンジン移植版をモチーフに制作されている。とはいえ、曲自体はアーケードと同じく、元ゴダイゴのギタリスト浅野孝巳氏作曲のもの。耳に残るメロディとノリのよいサウンドで、熱烈なノンをつかんだ名曲ぞろぞろだ。全36曲中、アレンジは10曲。試聴の機会には恵まれなかったが、アレンジも手がけた浅野氏のフイナーによれば、ギター以外はすべてコンピュータによる演奏とのこと。

※CD2500円。

(東芝EMI)



4/25 Beep/メガドライブ・セレクション~完全保存盤~

ゲーム雑誌の「Beep/メガドライブ」の開催したメガドライブ・アカデミー賞において、90年度最優秀音楽部門の賞を受けた作品をセレクトしたアルバム。収録は、「ザ・スーパー忍」「ヴァーミ・ジョン」「ファンタシースターIII」「スーパーモナコGP」「アフターバーナーII」「ゴールデンアックス」「重装機兵レイノス」「コラムス」「TATSLJIN」の計9タイトル。すべて、オリジナル・サウンドで収録。しかし、よくもこれだけセガ作品がそろったものだ。ここまで一方的だとつまらないので、来年はサード・パーティにがんばってほしい。

※CD2400円。

(ポリスター)



3/25

光栄から、「もっと強くなるビデオ」という新シリーズがスタートされた。これは、光栄のシミュレーション・ゲームをいろいろな角度から楽しんじゃおうという性格のビデオ。で、その第1弾が下記の2作品だ。

①三國志IIにもっと強くなるビデオ このビデオのメインキャストは、小説家としても活躍中のクノエタケ、いとう・せいこう氏。ゲームを独自の視点で分析・解説している。内容としては、現在発売されているすべての戦種のグラフィックを比較したり、マンガ家の寺沢武一氏ほかのインタビューという感じ。もちろん攻略あり。

②信長の野望・武将風雲録にもっと強くなるビデオ このビデオのメインキャストは、自分のパソコンを全国10以上開いているという、パソコン・アイドルの木原美留子ちゃん。内容は、第1作「信長の野望」から武将風雲録にいたるまでの歴史、マンガ家の矢野健太朗氏ほかのインタビュー、実際にあった合戦のシミュレート、などなど。こちらも、攻略あり。

※①②とも、VHS45分カラーステレオH1・F15128円。(光栄)



4/21

第1弾のタイトル編につづき、TVゲームの史上に残る過去の名作をセレクトしたビデオ、「TVゲームの歴史」が発売される。今回は、多くの人を魅了したナムコ作品を集めたもので、2タイトル同時発売。当時のナムコ作品は、グラフィックはもちろん、曲作りに対する評価がとて高かった。ビデオとはいえ、そのサウンドも保証つきだ。それにしても、なつかしい。

①VOL.1 1本目は、まさにナムコ作品スタートの年、1978年から1982年前半までの12作品を収録。作品は、「ギャラクシアン」「パックマン」「フリークス」「ボス・コマン」「ギャラガ」「タンクバタリアン」ほか。

②VOL.2 2本目は、1982年後半から1984年までの13作品を収録。作品は、「ディグダグ」「ゼビウス」「マッピー」「リトル・プリンセス」「ドラム・オブ・ドラゴンバスター」など。以上のラインアップを見てわかるとおり、この年はナムコの黄金期といってもまったく過言ではない。

※①②とも、VHS30分カラーモノラルH1・F13800円。(ポニー)





★キングレコード

<6月21日>……●フジ・フジマロ→
日本ファルコムのGMをニューエイシ
ョンにアレンジ。アレンジャーは藤澤道

→日本ファルコム作品のポータルものCDを年内に発売する予定。

★ポニーキャニオン

＜7月26日＞・・・●マ=ジャンクエス
ト⇒タイトーの新作麻雀メーカーの
アレバム化。C/C2400円。

＜9月25日＞……●ドラゴン・ナイト
リィエルノ美少女ソフのCD2800円

★メルダック
「忍者龍剣伝」と「双截龍」のOVAを
制作中。両者とも早ければ7月に発売
VHSカッスステレオHi-Fi45分もの

RESEARCH

「ファンダムフィブラー」①: おなじみだと思うけど、ソフトの自動販売機であるタケルの新しいバージョンが発表になった。細かくスペースなどは下の表にゆずるとして、おおまかな話をするけど、①ソフトやマニュアルを受け取る時間が短くなった②5000円や1万円札が使えるようになった③ほしいソフトの探索が格段にわりやすくなった④設定台数がいままでの2倍以上の

300台(来年の春までに順次設置)に増える⑤会員カード制度が導入される、
といっわけは、

これで、すいぶん使えやすく身近になるね。いまでもタケルTMのみの販売、というソフトはあるけど、もっと増えるに違いない。そして、タケルではMSX以外にほかのパソコンやワープロのソフトも売っている。これも便利だ。今後のタケルの活躍に期待しよう。

★NEW TAKERUのあらまし

チェックポイント	内 容
大きさ	高さ1665mm×幅1220mm×奥行570mm
取り扱いメディア	5インチ(20・200・240) 3.5インチ(240・200)
対応機種	PC 88(PC-286)・PC-88mk II/SR以降・X1 turbo・X86000・FM7 NEW 1/77AV (FMTOWNSはF0のみ)・MSX1 2 2+・turboR・J3100の各シリーズ、各社パーソナルワークプロ
メインCPU	386SX (32bit)
書きこみ時間	約70秒(3.5インチ200の場合)
プリンタ	レーザープリンタ
マニュアル印字時間	1枚あたり15秒
通信回線	NSネットB4(84Kbps)
シーリフなどについてくる本タイプのマニュアルの請求	1ロカトを使用すれば自動発送。1～2日に到着。それ以外は郵送にてタケル事務局に請求。のち郵送のため従来どおり4～5日後の到着。

ソフトヘンダー武尊
NEW TAKERU
の全体像

おこみ書

ブランクディスクが出てきたら、ここのディスクドライブに自分で入れる。左が3.5インチ2DD/2HD、上が5インチ2HD、下が5インチ2D/2DD

会員カード
挿入

前回購入したものなどもろもろが登録されるカードを入れる。会員だと特別価格の販売やマニュアルの瞬時発送などの得点あり。

一入金□

100円、500円硬貨は上の投入口から。1000円、5000円、10000円硬貨はまん中の投入口から。おつりの硬貨は下の出口から。まづはおれは 1000円がほしい。がったのに、今回解かれて便利になった。

パッケージ出口

3.5インチのディスク
3枚に1つ、CDケ
スの1まわり、大きい
製の箱が出てくる。こ
来は1枚に1箱だつ

ブランク
ディスク出口

まだ何も書き込まれていないブランクディスクの出口。3.5インチも5インチもベロッと舌を出すように出る。

案内版

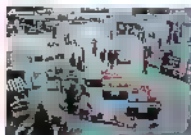
購入の手順の案内。まず機種を選び、ソフトのジャンル、発売時期(いつ以降から調べるか)を選択していく。該当するゲーム名がいくつも出るので、さらに選べるとサンプル画面とかんたんな内容説明が出る。売れっ子情報の案内もあり。

マニュアル出口

ソフトにつき最大 0枚まで。レーザープリンタだから、速
いし印字がきれい。ただし、ノールなどの、厚いマテリア
ルは直接タケル事務局へ郵送して請求。

アーケードゲームの見本市

通称「AOショー」、正式には「AO」1991アミューズメント・エキスポが2月26、27日千葉の幕張メッセで開催された。このショーは遊園地の乗り物を始めとしてアミューズメント業界の見本市。だけど、フェットコースターなんてものは会場に入んなから、おもにパネルの展示になる。たっ、会場はどうしてもアーケードゲームの見本市のような状態だ。コナコやタイマー、ナムコなどがひしめいていた。セガをはじめ新しい体感ゲームを出展しているのが目だったか、そのわりにビデオゲームのほうは元気がなかったのが、ちょっと残念。



やっとなんて再発売決定！

3月号のこのコーナーの欄外でお知らせした、FMバックをもう1回作るかもしれない話が、ついに実現した。数々の読者によるはげましもあり、早ければ、5月の中旬以降にショップの店頭にならぶ予定だ。ただ、まだ現在のところ部品の調達や、工場の日程のつづりを調整中なので、くわしいことはまた次号で報告したい。

また、今回の再発売は、以前のものと寸分変わらないものであることを念のためにいっておく。バージョンがあがったり、デザインが変わったり、ということはない。前回より少量の生産なので、価格をおさえるにはなかったのだ。

それはそうと、最近では「エメラルド・ドラゴン」がFM音源オンリーで、PSGに対応していなかったために、たくさんの方が音なしでプレイ



した。こんなことなら、あのときFMバックを買っておくんだった、とずいぶん思ったに違いない。編集部には、FMバックの間、合わせが殺到する始末。このような人々も、今回の再発売はめでたしめでたし！

シミュレーションの世界が広がる

①三国志II 武将ファイル ノブサワ・ウ著・光栄・800円 税込。

「三国志II」に登場する武将を1人ずつ細かく紹介した、ゲームの参考書。各武将のおたちや、これまでの、きまつたことか書かれている。また、それに野望、人徳、義理などの性格を、Mノアの89年日月号の付録でつづた、「信長の野望・戦国群雄伝」の国力グラフのように、六角形のレーダーグラフにまとめて、性格のバランスが見やすくなっている。これで戦略をたてるの

が、いぶんラクになるだろう。また、これは武力だけあって知力がないヤノだった、なんてことも目でわかる。見て、るたすでおもしろい。

②信長の野望・覇王の海上要塞 東郷隆著・光栄・1500円(税込)。

歴史を背景としたシミュレーションの楽しみとは、もこの武将がこのときこうしてなかったらと仮定して実行できることだろう。Mノアの89年4月号から5か月連続で紹介した「幕名盛氏盛衰記」という「信長の野望・全



国版をもとにした、説も、そう、」おもしろさがあった。それと同じ手法で本格的に、説化されたのかこの本なのだ。もう1578年、上杉謙信が上洛し、



伊勢に逃れた信長か、あるイタリア人の手を借りて幸甚技術を結集した巨大海上要塞を築き、謙信を打倒すべく大挙甲船団で乗り出した……?

ゲーセンでプレイする感覚に近づく

家でもゲームセンターと同じように、マタの間にジョイスティックを固定してプレイしたいと思う。そこで、そういうのがままなユーザーのために、不思議なものが発売された。

名前はMENKURI。イスに、直接ジョイスティックが固定できる台がついたものだ。固定できるジョイスティックは、アスキー・スティック。ほかにもX68000用のサイバースティックと、電波新聞社から出ているXE-1シリーズのもの。価格は7800円(税込)。販売は通信販売のみなので、直接問い合わせを。☎0255-33-611アイアンク



イベントの報告前編 MSXフェスティバル

MSXのイベントも今回はちょっと趣向を変えたかたちで開催された。東京と大阪をのぞく各会場とも、約1週間の長。間ターボRが体験できるようなくふうされていた。その開催期間の休み、いつものようにソフトハウスの人や編集部の人間カウズ大会や、いろんなことを行った。1日中スナールのまえこりについて、かんじんのタザRを見るひまかな、なんてことは今回はなかったと思う。みんな、タザRを楽しんでもらったろうか。そして、「ソーサリアン」を見てもらえたろうか。



今月は仙台のみを紹介。ひさびさに仙台にお邪魔しました。やっぱり、ここはいつも熱心なユーザーが多い。そうそう、余談だがMノアの兄弟のファミマの分室も仙台、あるのだ。

アンケートがガキより

●クラゲと犬の水死体／みなさんはクラゲをふみつぶしたり、にぎったりしたことがありますか。私は中1の夏、泳いでいてにぎつぶしました。あの感覚はまだおぼえています。(兵庫・増田恵治)＝友だちの弟は足の小指と薬指のあいだにカギがはえていた。どうだ、泳いでいて犬の水死体に出会ったことがあるのはわたしだ。いつもイジメていたヤツの父親がヤクザだったのを知った瞬間も血が引いたぞ。(イ)

読者プレゼント 連続企画

さあ応募しなさい～4周年+50号記念編～

先月号で4周年、そして今月号で50号。まさかこんな時期がくるとは思ってもみなかった。つい最近のことのように思うけど、編集部も何回か引っ越したし、本のデザインから何からずいぶん変わった。雑誌ってやっぱり生きているのだからね。

さて、そうこういっていてもなかなかの、プレゼントの紹介をしよう。今回のプレゼントの目玉は、やっ

ぱり50号記念のデレホンカードが500名の人に当たる、ということ。これはかなり確率が高い。応募して損はないのではないだろうか。それに、魅惑のA1STとターボR。松下さんの厚意で、1年間モニターとして貸し出しをする。1年といえば、5周年のプレゼントをやっている頃だ。思ったより長い期間。かなり魅力的だ。

そこで、今月号応募方法について説

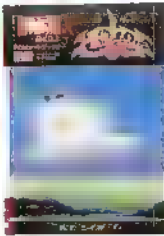
明しておこう。先月号を持ってない人には、とくに注意してもらいたい。ただ、このプレゼント企画は3か月連続のつづきもの。でも、AとBをのぞいてすべてしめ切りは発売月の末日。つまり4月3日(消印有効)だ。ただし、応募券のほうも、そのまま残しておいて来月使うことも可能だ。だから、今月ほしいものがなければ来月にっておいでもかまわない。計画をたてて使

ってほしい。

では、くわしい応募の方法は下に書いてあるので、そちらをよく読んで応募してほしい。今年もハガキの山に編集部がうまって、担当者か悲鳴をあげるほどになることを期待して、待っているぞ。ターボRが誰の家にも1年間出張していくか、楽しみだ。もうがしたってこのところかも……なんてね。それでは、よろしく!

ハイドライド・Ⅱ

T&Eソフト
アクションRPGの草分け。レトロでなかなかいいでしょ。MSX1のROM版とは異質。



ドラゴン・ナイト

エルフ
とらわれの身の女の子たちを助け、行く超人気美少女RPG。MSX2のディスク版。



ピーチアップ3号

もものきはうす
美少女もののプチゲームが詰まったディスクマガジン。スゴロクほか。MSX2のディスク版。



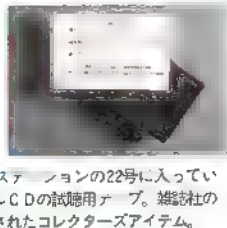
バナミュージメントカートリッジ

バナソフトセンター
ゲームの途中経過をセーブできるS-RAMカートリッジ。いくつあってもいいMSX1。



『魔導物語』特製サンプルカセット

コンパイル
ディスクステーションの22号に入っていたシングルCDの試聴用テープ。雑誌社のみに配付されたコレクターズアイテム。



『フォクシー』特製テレカ

エルフ
洗脳されちゃって美少女を救出す、ウォーレン・ミュージアムソフトの特製テレカ。

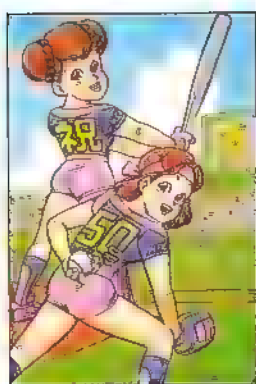


ナムコ特製巾着

ナムコ
ナムコにしてはンダイ感。ナベ箱に入る大きさ。皮ついで手ざわりがいい。

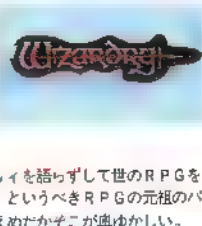


MSX・FAN50号特製テレカ



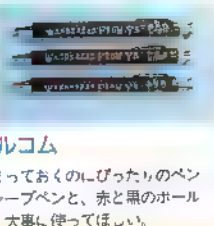
『ウィザードリィ』特製バッジ

アスキー
ウィザードリィを語らずして世のRPGを語るなかれ、というべきRPGの元祖のバッジ。ひかえめだがそこが奥深い。



『イス』ペンセット

日本ファルコム
カバンにしまっておくのにぴったりのペンセット。シャープペンと、赤と黒のボールペンの3本。大事に使ってほしい。



ファルコムバッジ&キーホルダー

日本ファルコム
日本ファルコムのきれいなロゴをあしらったキーホルダーとバッジ。ファルコムファンなら、さりげなく使いたいアイテムだ。



徳間書店
抜け子と穴子の2人かわいの特製の50号記念テレカなの。どうってもほしいという読者に感謝の気持ちをこめてあげよう。このテレカの応募のしめ切りはちよい先の6月30日。

正しい応募の仕方

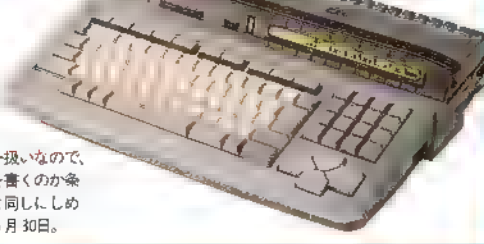
今回のプレゼントも、昨年と同じ3か月連続企画。今月はそのまん中の月。応募の方法は変わっていて、応募券はどの月でも使える。つまり、今月のプレゼントのなかでほしいものがあったら、また来月使えるわけだ。しめ切りは、ここに載っている1～20番のプレゼントが4月31日(消印有効)。AとBについては3か月おとしで6月30日(消印有効)。当選者の発表は4～6月号とも7月8日発売の8月号。ただし、BのMFAN50号記念のテレカのみ発送をもって発表とします。それでは以下のきまりを読んで、官製ハガキに応募券を一枚はって送ってほしい。

- ① ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
- ② 名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とかなも)
- ③ 所有機種(MSX・2・2+・ターボRかも書く)
- ④ 年令と学年(職業)
- ⑤ MSX・FAN編集部へのメッセージ

※抽選は公正競争規定の定めにより、抽選。当選された方は、この号のほかの応募に入選できない場合があります。

FS-A1ST

松下電器
年間貸し出すモニター扱いなので、試し終わったら感想文を書くの条件。これも50号テレカと同じしめ切りからちょっと遅くて6月30日。





●ひさしぶり。みなさん、出来杉秀才の件で「やっぱりオタクにはなりたくない」と思わせる返事ありがとう。同名の人になかよくしようといわれても困るのだがスーパーマリオデスクCMのマリオがなぜパンダになりたがるのかが疑問だ。(東京・菅原寛治)

高校に受かった首原おめでとう。首原のハガキが来るのと、若人あきらの記憶がもどるのとどっちが早い気になったが合格が狂言でないことを祈る。

●みんないい年してドラえもんが登場人物の名前ぐらいでさわぐな。(三重・小森正道)

ドッペルも大疑問も今のところ22ほど集まった。あと27ネタで藤子不二雄AとFに真実を聞きに行くかもしれないので早く送るように。かもしれない

●NHKの深夜番組「キム・ホイの中国料理をつくろう」が終わりました。けっこう勉強になったので残念です。残る

はサンテレビ「うたえ/ オンチッチ」
だけです。ゲストはやっぱり小柳ルミ
子です。(兵庫・山岡洋二郎)

そのむかし、テレビ東京でやってた、「おいろけ番房」とか「計画座見」とか「ちびっ子何でもやりまショー」などの「わかりやすい不可解さ」よりもっと深い。なんだオンチツチとは……。

●私のおじいさんは、私がMSXをやっているのとめずらしそうにながめていました。そして時計を見ると8時だったので「もう8時か」といったら、おじいさんの顔色が変わりました。「もう8時か」が「もうろくじじいに聞こえたいらしい。(福岡・田中真和)

年寄りと暮らすのはたいへんだ。ち
よつと空が曇っていようものなら朝は
かさ持って子を100万回くらいいうぞ。

●かべにみみあり障子にメアリー
(埼玉・元祖MSXの使者)

そのむかし、駅の伝言板に「おしんの
しんはタイガー・ジェット・シンのしん」

●サザエさんのそばにはタイ子さんの声をした「奥さん」というやつがたくさん

人いる。(東京・柴田健志)

アーメで大勢の人が出ているゾーン
ではかならずおなじ顔か何人もいるが
おなじ顔といえばまるでわたしと安田
成美ではないか。あるいは鈴木保奈美
くつかもしれない。いつているだけ
だ。がまんしろ。

●近鉄電車の定期のウラには「キセルしたら何倍の金をとる」という内容のオドシ文が書いてある。(奈良・奈良の三冠王)

さすが関西だ。まるでそれは「お馬さんを見に行こう」と子供の心をゆさぶって、動物園かと思って喜んでゐるわたしを競馬場に連れて行った父のようなものだ。

●先日、親にターボを買ってもらい
かと相談しました。すると父はとつげ
ん大喜びして、「父さんにも運転させろ
よ」といった。そうです。父はターボの
ことを車だと思っていたのです。(北
海道・栗谷一美)

だか　うちの母は「お母さん」と呼ぶ
と「なにがようか九日十日」などという
死んでほしいようなことを平気でいう
女だ。上にはよがいる。安心しろ。

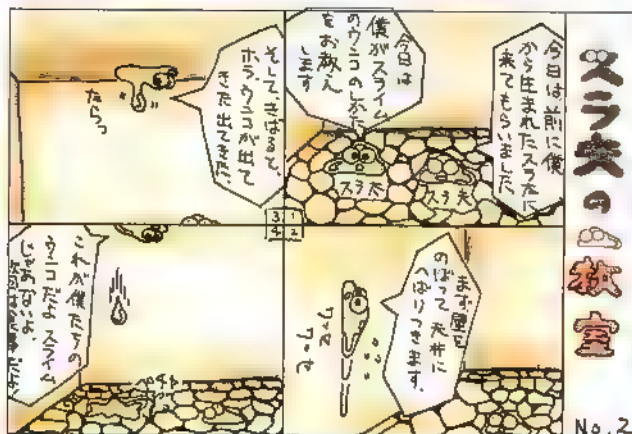
●友人は国語のテストの「この漢字を読みなさい」の答えに「読みました」と書いて出したら、先生に「聞こえませんでした」と書かれた答案が帰ってきたそうた。(埼玉・佐藤健史)

「いまを生きる」のようなイキな先生
じゃないか。アノ力をさしあげるぞ。

●みんなでバボと編集長の、どっちが顔がいいか性格がいいか寝そうがいいか口がくさいか悪党なのか話し合ってます。(秋田・柴田大介)

そんな編集長が顔も性格も寝そうも根性も悪くて口もくさくておますんぐチだと、仕事をもらっている身のわたしにいえというのか。そつか何度でもいってやる。うそですごめんなさい。来日もお仕事くださいね。

ではきっとまた来月。



♪音 聞こえ、ア、あいた 音 イ、ウ、エ、オ、カ、キ、ク、ケ、コ うまく細かく裂く
ようなか、ワノコの成分が気になる。大胆不敵に進んでゆかふ
うトノウウかいと思うなよ(ノミヤマ)

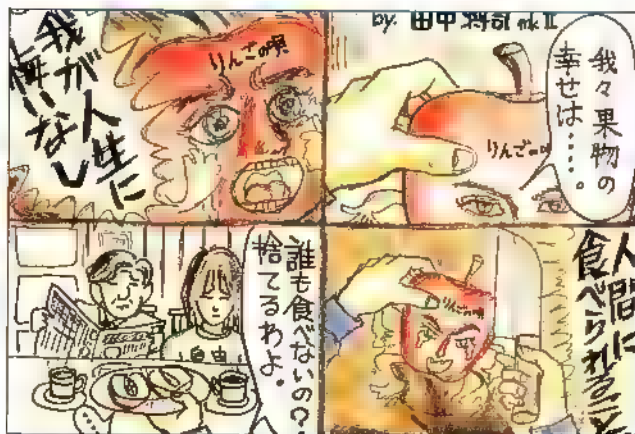
BABO'S
わたしに
きくか!?



Q 5月の連休に1歳半になる娘を連れて青森のおじいちゃんの家遊びに行く予定ですが、娘とは初対面なので、45歳の若きおじいちゃんに喜ばれそうな娘にもできる芸はありませんか？(岡山・佐々木昌江)

A 猿半というときまだあからさ
まに背が低いころではないか。
とすると、だれかの真似をするときしばしば、
それはまさしく白木木のうがいでない。
その場合、母のあなたは馬のお面をつけ
て藤田まこと。しかし猿の次郎くんや、

ビグをつけてアラブ人。ちょっと熱い思いをしてもらってコンスタンチンくん。髪のを耳か上らに持ってて江田淑将、顔を針でブチ刺し。てケーシー高峰。「ひばりちゃん。さようなら」と号泣させて雪井ほなみ、髪をバンチにしてエマ・エリカ方、そして髪に打して鼻の下を伸ばして岡本信人。顔面殺しして宮がれはあがつたら中田カウス、マッシュルームカットにして田中星見。目と目のあいだを散刺して中井青木。と、おっちゃん大怒しやうなネタはあります。



◎田中 田中耕司 坂ノノミのよ。 1960年。 田中。 「自由」 字入りの60年代うねーちゃん(もっくおこー ちゃん)。 何者? みよ に 空気力など ちゃんは味力あるぞ 田中の家庭をまーふつとさせる(ノミヤマ)

ゲーム十字軍

CONTENTS

- ゲームのぞき穴／ランペルール、聖戦士ダンバイン、アランダー(DS20号)、にゃんぴ。☆今月は、スゴイ技はありませんけど、びりっと小粒なウル技が4つ集まりました。
- 空想科学読本 ファンタジーⅣ。ギルトの仕組みを分析します。
- 歴史の散歩道 大航海時代、三国志Ⅱ。大航海時代では読者参加のスタンプラリー、三国志Ⅱはもちろん、一騎討ちトーナメント団体戦です。
- 桃色図鑑 ドラゴンアイズ。☆春だから、キミの気になる女のこの相性を占ってあげちゃう。



ゲームのぞき穴

踊り踊ればラクラク忠誠度がぐ〜んとアップ

だまされたと思って指令官コマンドの「休養」を選ぶ。こくたまに、舞踏会が開かれることがある。

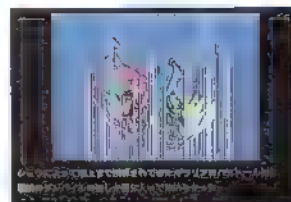
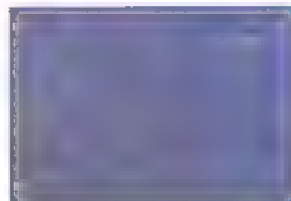
すると、自分の任意の都市にいる配下の軍人の忠誠度が一部をのぞいてぐ〜んとあがる。

いちいち金をあてて1回1

回忠誠度をあげるより、こっちのほうが金もかからなくていいんじゃないかな。

(大阪府／柏木孝仁・13歳)
☆今まで無用の「コマンド」思われていた「休養」の「コマンド」に、こんな秘密がかくされていたとは。う〜む、やるな光栄。

そういえば、ジョセフィーヌが「舞踏会を開きましょう」って陳情してくるもんな。



隠しグラフィックを見つけてしまったのだ!

本来ならば、ゲームを始めるときディスク1から立ちあげるべきなんだろうけど、ほかのディスクから立ちあげてみようか。なんと、3つの違った画面を見ることができるのだ。

まず、ファミリーソフトのプログラマーから、楽しい話が。

つぎに、ゲームのなかでは1枚しか使われていない自然画を、何枚か見ることができる。ただし、20+以降の機種じゃないと



表示されないから注意。

そして最後に、ボツになったビジュアルシーンがまるまる楽しめてしまうのだ。

どのディスクなのかは、自分で調べてほしいもんだ。

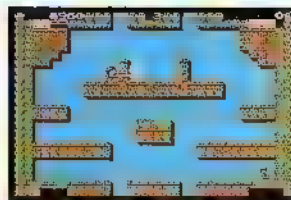
(東京都／八百板芯一・13歳)

アランダー (OS 20号)

友達との仲が悪くなる かもしれない危ない技

A君とB君は2人でディスクステーション20号の「アランダー」を遊んでいました。A君はB君のやることに気に入っていませんでした。なぜかB君は敵へつつこんで自滅ばかりしているのだ

す。文句をいってやろうと思った瞬間、全滅したはずのB君のキャラが画面の右隅に出現しました。不審に思ったA君はB君のやることを見ていました。B君はゲームオーバーになるとジョイスティックのAボタンとBボタンを同時に押すと……A君の残り数が1つ減るかわりにB



君のキャラが復活するではありませんか!

(福島県/小原玲・17歳)

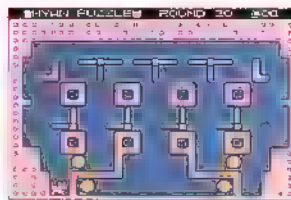
にゃんこ

いきなりラウンド20から 選べてしまうウル技

①タイトルにする。②ゲームスタートを選ぶ。③ユーザーデータを選んで、ラウンド20にする。④ねこを選んで、ゲームが始まったらすぐに、(STOP)を押して、タイトルに戻す。⑤

そして、ふつうにスタートすると……。⑤ラウンド20から始めることができるのでした。

(東京都/占部剛正・7歳)
☆この技はラウンド20までのどのラウンドからでもスタートすることができます。ただし、一度でもラウンド20よりも下のラウンドからスタートさせてしま



うとまたラウンド20を選ぼうとしてもできませんのでご注意ください。

プレゼントに新製品加わる!

ゲーム十字軍のプレゼント・ラインアップに新しく「ペンセット」が加わったのだ。シャープペン、ボールペン、ラインマーカー(黄)、水性ペン(赤)、水性ペン(青)の5本がセットになってT・I・M特製ケースに入っているぞ。このペンケースにはMファンのロゴマークはもちろん、ファミリーコンピュータマガジン、メガドライブファン、

PCエンジンファン、テクノポリスなどT・I・Mの各コンピュータ誌のロゴマークがバッチリ、プリントされて超カッコイイぞ。ちなみに十字軍ではテレカの上、ゲームの下という扱いになる予定。なによりもポケットに入るサイズというのがうれしい。いままで、象が踏んでも壊れない筆箱を持ち歩いていて恥ずかしかったキミも安心だ。



第4回 激ペナ大会 選抜方式開幕!

あの、予選の方式で悩んでるそうですが、ぼくの案はどうでしょう? それは、チームカラー別に戦うのです。いちばん多いチームカラーからは4チーム、2番目からは3チーム、3番目からは2チーム選び、残りのチームカラーからは1チーム……そうすれば、4(いちばん多いチーム)+3(2番

目)+2(3番目)+23(そのほか)=32チームでまともな決勝トーナメントが組める。

これなら、都道府県に関わらず自分の意志で決めたチームカラーだから平等!

おまけに運があって自分の出したチームカラー(たとえばP)にだれも応募しなければ即、決勝

進出! なんてこともあって、とっても楽しいと思います。(滋賀県/のり子の野望全国版・16歳)

☆このチームカラー選抜方式という案は福島県の黒田守くん、宮城県の上三塚くんからも提案されていた案なのだ。早速、応募用紙からチームカラーを抜き出してみるのが<表2>だ。<表1>は第2回

大会より抜粋した。<表2>は好きなカラーを選んだためだろうか、2、3色に集中している。特に、「M」と「C」は人気が高く、ついで「K」と「D」といったところが目立つ。どうやら、3色、4色に集中するようだ。4色なら彼の案でうまくいきそう。ということで、チームカラー選抜方式に決定!

表1: 第2回激ペナ大会より

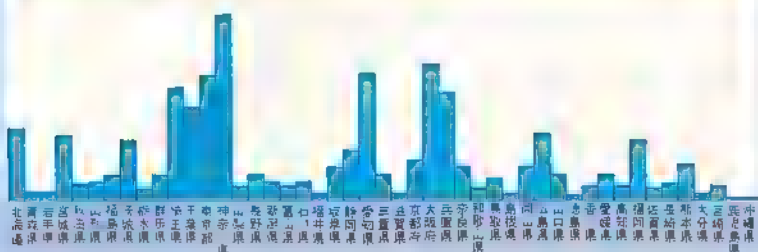


表2: 3月15日到着分より



編集部のてじなしは戦士ガンゾウルの案内で、ファンタジーⅣの世界のギルドを訪れた。今回はそのレポートだ。はてさて、どうなりますやら。

て：砂地があるようですが、

戦うための仲間をさがすための職業紹介所のような機能を合わせ持った組織ができたわけです。

て：なるほど、それがギルドというわけですね。よくわかりました。

ではギルドのなかを案内していただきます。まずは受付ですね。

ガ：ここには、引退した優秀な戦士などが窓口係となっていて、やってきた若者たちを検分します。

て：見こみのなさそうな者より

ガ：とうぜん門前払いです。

て：きびしいですね。

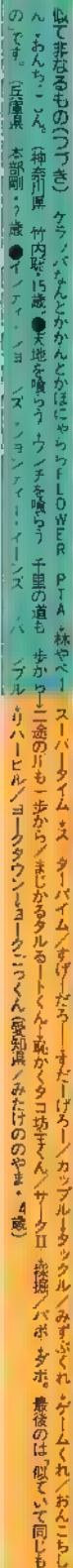
ガ：魔物と戦うことは命がけですからね。実際手足をもぎとられたりすることは日常茶飯事ですから。

て：グラウンドにはたくましい者たちがおおぜいいますね。

ガ：ええ、格闘戦を習うものたちです。戦士や遊撃手たちが主です。

て、砂地があるようですが。
ガ：ええ、砂地の上で格闘の練習
をすることは、足腰をきたえるの
に最適ですからね。冒険の旅に出
る者は、この砂をお守りに持っ
て行ったりします。
て：あの銅像は？
ガ：ああ、戦士NOPの像ですね。
悪の権化、ニガデモスと戦ったと
いう伝説の勇者です。このギルド
を創設した方です。
て：なるほど。さて、建物のほう
に目を移してみましょう。大きな
建物がありますね。
ガ：ええ。1室は魔法の研究室で
す。数多くの魔法使いたちがさら
に強力な攻撃魔法や各種の補助魔
法を学んでいます。部屋にかっ
ている竜のタペストリーには、こ
こで学んだ者たちを守護する神聖
な力があるといわれています。その
となりは礼拝堂です。僧侶や修道士

十たちが神と精霊の聖なる力を身につけるために修行するのです。
 て：はあはあ。みなさん信心深いようですね。なんまんだぶなんまんだぶ。
 ガ：**ガ**がこのギルドの概要です。**ガ**。ほかの、ほなしか？
 て：あの一、パーティの重要なメンバーである盗賊の方たちは？
 ガ：ああ、もちろんたくさんいますよ。錠前やワナをはずすための教室は、また別の場所にありますがね。でも、いずれにしろ今日はここにはいないはずですよ。
 て：はあ。どちらへ？
 ガ：ああ、このギルドは実践派で売ってますからね。今日は実習でとなりの街にいつてるはずですよ。
 て：は？
 ガ：だから、実際に盗賊をやっているわけですよ。はっはっは。
 て



歴史の散歩道(1) 大航海時代

新潟県・中津電一くんアイデアをもとに、イベント第2弾を開催！
熱き男たちの冒険が再び始まる。



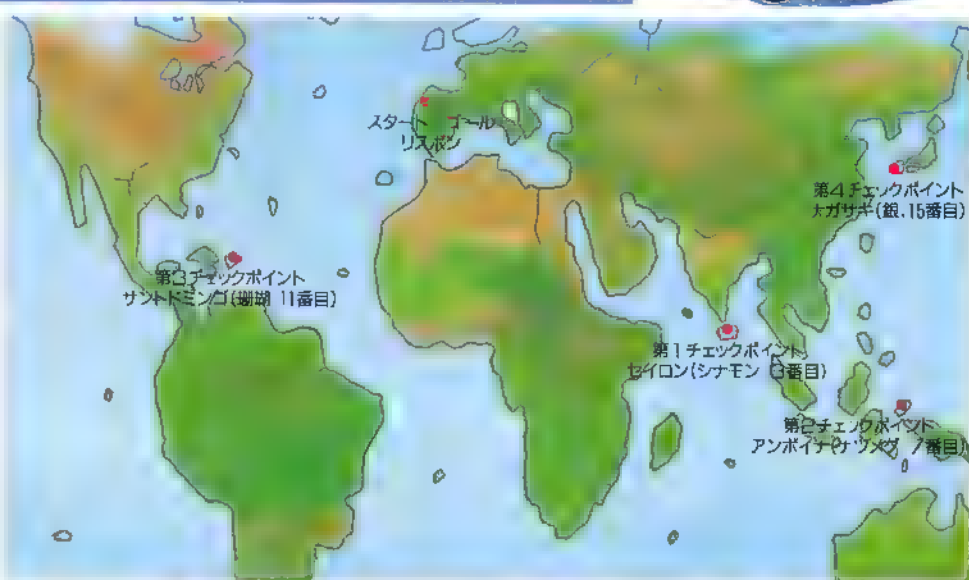
皆さんお待ちかねの読者参加イベント第2弾は、大航海時代「特産品スタンプラリー」。

やり方はかんたん。決められた特産品をいかに早く集めることができるか、その日数を競うというもの。その他の細かいルールは右の表を見てほしい。

ディスクに第1・2・3・4チェックポイント達成直後(第1チェックポイントなら、2種類の特産品を集め、セイロンでシナモンを買ったのちセーブ)とゴール時の5か所のデータをセーブしたディスクにレポートをつけて(ないものは無効)、「大航海時代・特産品スタンプラリー」係まで。応募書類は返却できません。優勝者にはゲーム2本、準優勝者にはゲーム1本をプレゼント。締め切りは5月8日必着。発表は7月号だ。



指定の5か所の特産品を10ずつ集めて、いかに早くゴールまで戻ることができるか。



①チェックポイント ②特産品は指定の5か所 ③チェックポイント達成時 ④特産品の種類は指定の5か所

特産品スタンプラリー競技ルール

1. リスボン港からスタートして、別記に定める15種類の特産品をすべて10ずつ集めて、再びリスボン港に戻ってくるまでの日数を競う。日数の同じ場合は所持金の多いものを上位とする。名声値をあげてはならない(必ず0のまま)

2. チェックポイントとして、指定の4つの品目(シナモン・ナツメグ・珊瑚・銀)については定められた順番(それぞれ3・7・11・15番目)に集めること
四、船舶の数は必ず3隻とする
五、旗艦を変更してはならない

スタンプラリー実行委員会

シナモン	珊瑚
ナツメグ	象牙
ビメント	真珠
チロウジ	生糸
乳製品	絹織物
金	美術品
銀	ジュエリー
水晶	

決定！ ミス・酒場女！！

超人気企画と後ろ指をさされ続けたこの「ミス・酒場女」、ついにミス・準ミスがつきのよう決定した。応募してくれた皆さん、どうもありがとう。熱熱なハガキがいっぱいあって読んで楽しかったよ。今度は水戸伝やジンギスカンのミスコンをしようかな(担当デスク談「やらんでいい」)。

- 1 ソフィー (ボルドー)
- 2 ベアトリス (ジェノバ)
- 3 クラフ (モザンビーク)
- 4 おはる (ナガサキ)
- 5 メアリー (ロンドン)



①ミス・酒場女 ②準ミス・酒場女



③ミス・酒場女 ④準ミス・酒場女

今月の1枚



①今月の1枚 ②今月の1枚

歴史の散歩道(2) 一騎討ちトーナメント 団体戦

三国志Ⅱ

さあいよいよ1回戦の開始だ。どのチームも戦力十分。いい試合が期待できそう。どんな結果になったか。さっそくお伝えするぞ。

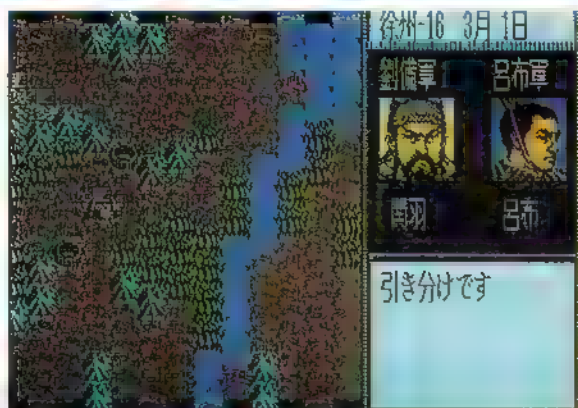
1回戦の熱い戦いをお伝えするぞ

1回戦の結果を紹介するまえに、まずルールをおさらいしておこう。5対5で戦い、相手チームより多く勝ったほうの勝ち。引き分けもあり。同点で勝負がつかなかった場合は、各チームで武力の高い武将を登場させて、決着をつける。一騎討ちで上がった武力は、そのままつぎの戦いにいかされる。

さて1回戦の結果だが、下の表に載せたとおり。前回優勝した趙雲を擁する、張・趙連合チ

ームが第1試合で敗退。トーナメントは波瀾の幕開け。第2試合は、孫策チームが勝利。第3試合は、前回の雪辱とばかりに燃えた関羽だが、またもや呂布のまえにやぶれさった。第4試合は、よせあつめチームの勝ち。よせあつめチームの武力は全体で5も上がった。

次号では決勝戦までの戦いと、チーム募集のさい、どの武将に1番人気が集まったかを大公開するぞ。



◎関羽が呂布の超一歩目上を押し、結果は引き分け。結果は、引き分けです。

トナメント表

勝敗は下のトーナメント表のとおり。チームNo.2、No.3、No.5、No.7の勝利。中沢茂雄くん、井口恵介くん、橋松和典くん、山口正人くん、と

りあえずおめでとう。第1試合、8チーム中、合計武力が最低の張・趙連合軍チームの登場。魏・呉混合チームを相手になんとかが

んばっていたが、惜しくもやぶれてしまった。第2試合、第3試合、第4試合も思つまる熱戦が繰り広げられた。2回戦はチームNo.2とチ

ームNo.3、チームNo.5とチームNo.7の対戦。2回戦からは、先鋒から大将まで順番を決め直してもらうぞ。往復ハガキが行くから待っててね。

決勝戦							
第5試合		第2試合		第3試合		第6試合	
第1試合	チーム No. 1	チーム No. 2	チーム No. 3	チーム No. 4	チーム No. 5	チーム No. 6	チーム No. 7
先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98	先鋒 張飛 武力 98
次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30	次鋒 張苞 武力 30
中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71	中堅 趙雲 武力 71
副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78	副將 趙雲 武力 78
大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98	大将 趙雲 武力 98
合計武力 440	合計武力 440	合計武力 447	合計武力 447	合計武力 460	合計武力 447	合計武力 448	合計武力 448
平均武力 88.0	平均武力 88.0	平均武力 89.4	平均武力 89.4	平均武力 92.0	平均武力 89.4	平均武力 89.6	平均武力 89.6

第1試合

No.1 張・趙連合軍チーム VS No.2 魏・呉混合チーム

さあ第1試合開始。先鋒は張飛と凌統。この試合は下馬評通りに張飛の圧勝。続いて次鋒対決。張・趙連合軍チームとしては趙雲、趙雲が非力なだけに、なんとか張苞にがんばって勝ってもらいたいところ。しかし結果は引き分け。中堅、副將の戦いは案の定、趙雲、趙雲が相次いでやぶれて、魏・呉混合チームの連勝。あとがない張・趙連合軍チーム。大将戦では趙雲がなんとかふんばって、同点決戦にもちこされた。同点決戦の戦いの詳細は試合メモを見とね。

先鋒 張飛 武力 98	先鋒 凌統 武力 98
次鋒 張苞 武力 30	次鋒 郝昭 武力 30
中堅 趙雲 武力 71	中堅 周泰 武力 71
副將 趙雲 武力 78	副將 典韋 武力 78
大将 趙雲 武力 98	大将 許褚 武力 98

試合メモ
2勝2敗1引き分けで、第1試合から同点決勝にもつれこんだ。同点決勝では各チームから武力のいちばん高い武将を登場させて決着をつける。代表者は張・趙連合軍チームが趙雲、魏・呉混合チームが許褚。大将戦では趙雲が勝っているだけに許褚のふんばりが期待された。結果は、7合目あたりから猛烈に攻撃した許褚の勝利。
☆許褚の武力が98から99に

結果 同点決勝の末 魏・呉混合チーム

第2試合

No3 孫策精鋭チーム VS No4 曹操親衛隊チーム

戦前の予想では大将戦まで五分でもつれこみそうな組み合わせになった。その通りで、武力の高い武将が順当に勝った。先鋒戦では、甘寧の圧勝。次鋒戦ではいい勝負を繰り広げてきたが、最後は夏侯淵が押し切った。続いて中堅戦では太史慈が、副将戦では徐晃が圧倒的な強さで勝利をおさめた。そして2勝2敗でむかえた大将戦。ほぼ力は互角。5合目あたりまでは一進一退の攻防。6合目くらいからは孫策が押しだし、結果は39対0で孫策の圧勝に終わった。



先鋒 かんねい

甘寧

先鋒 そしん

曹仁



次鋒 こうがい

黄蓋

次鋒 かこうえん

夏侯淵



中堅 たいしじ

太史慈

中堅 ちやうりやう

張遼



副将 しゅうゆう

周瑜

副将 じやう

徐晃



大将 さんさく

孫策

大将 かこうじん

夏侯惇



試合メモ

同点決勝はなし。順当に武力の高い武将が勝ったので、武力アップはなかった。

結果 3対2で
孫策精鋭チーム

第3試合

No5 ワルモノーズチーム VS No6 関羽ファミリーチーム

第3試合は関羽対呂布の因縁の対決。第1回大会では2回戦で戦った関羽と呂布。このときは呂布が勝った。関羽としてはなんとか雪辱を果たしたいところ。まずは先鋒戦。非力な孟達に苦戦しながらも周倉の勝ち。次鋒戦ではいい試合ながらも最後は地力にまさる顔良が勝った。中堅戦はまったくの互角で引き分け。副将戦も関興のがんばりによって引き分けに。そして1勝1敗で大将戦に突入。関羽、呂布ともにゆずらず、3連戦引き分けで同点決勝に。



先鋒 ぼうたつ

孟達

先鋒 しゅうそう

周倉



次鋒 がんりやう

顔良

次鋒 かんへい

関平



中堅 ぶんしゅう

文醜

中堅 かんさく

関索



副将 ぎえん

魏延

副将 かんこう

関興



大将 りふ

呂布

大将 かんう

関羽



試合メモ

1勝1敗3引き分けで同点決勝にもつれこんだ。ワルモノーズからは呂布が、関羽ファミリーからは関羽の登場。ふたりの通算対戦成績は呂布の1勝1引き分け。関羽としては絶対負けられないところ。もちろん呂布も前回果てななかった優勝を狙っている。戦いは呂布が終始優勢に戦いを進める。またしても関羽やぶれる。ワルモノーズが2回戦進出を果たした。関羽チーム残念。

結果 同点決勝の末
ワルモノーズチーム

第4試合

No7 よせあつめチーム VS No8 馬騰一家+1チーム

さて1回戦最後の戦いは、実力がきっこうしているチーム同士の戦い。黄忠を筆頭にバランスのとれたよせあつめチームと馬超、龐徳といった猛将をしたがえた馬騰一家チームの戦い。先鋒戦では予想通り夏侯覇の勝ち。次鋒戦は引き分け。中堅戦では「老いてもますますさかん」の格言通り威顔が奮闘、龐徳を倒した。2敗1分けとまったくあとがない馬騰一家。もう引き分けも許されない。続いての副将戦では馬騰が勝利。大将戦でも馬超ががんばって同点決勝に。



先鋒 かこうは

夏侯覇

先鋒 ばしよく

馬謖



次鋒 ころん

呉蘭

次鋒 ばたい

馬岱



中堅 げんかん

嚴顔

中堅 ぼく

龐徳



副将 こうちゆう

黄忠

副将 ばう

馬騰



大将 ちやうじん

張任

大将 ばちやう

馬超



試合メモ

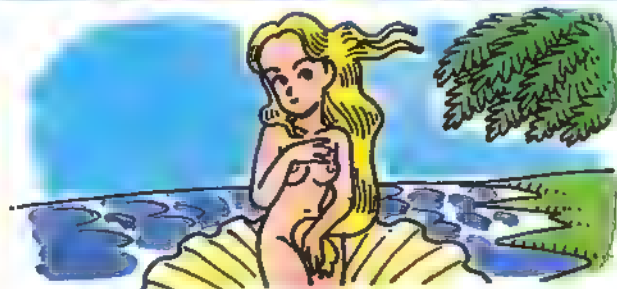
馬騰一家、最後の最後のがんばりによって、3度目の同点決勝に突入。よせあつめチームからは黄忠、馬騰一家からは馬騰の息子馬超が。黄忠は副将戦でやぶれているだけに今回は負けられない。いつぼう馬超としても2連勝したいところ。結果は嚴顔同様、じいさんパワーが爆発/35対0の大差で黄忠の勝利。☆嚴顔の武力は87から89に☆馬騰の武力が95から96に☆黄忠の武力が98から99に

結果 同点決勝の末
よせあつめチーム

桃色図鑑 ドラゴンアイズ 愛の星占い

どんな女のこと相性がいいのかなって 考えた
ことはないかな? 占いなんか なんていわないで。たまには神秘の世界をのぞいてみよう?

どんな女のこと相性がいいの?



物静かな女のごがイイなんて
思ってたけど、つきあってみる
と物足りなくて、けんか友達
の女のごをふと思い出したりする。

好みの女のご、本当に相性が
いい女のごって、実は違うのか
もしれないね。ドラゴンアイズ
の女のごで研究してみよう!

A

火の星座のグループ

このグループの恋は、一度火がつくと、炎のように熱く燃え上がるのが特徴。また、炎を大きくする風の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考してみてください。



おひつじ座
の女のご

メーディは、惑星ガールドリア
がクリンド皇子を隠したと思い
こみ、皇女であるアイネスにつ
らくあたります。おひつじ座の
女のごは、行動的で正義感が強
く、パワフル。思いこんだら命
がけのところがあります。しか



し、恋をすると人気が変わったよう
に奥手になります。愛のささや
きにだまされやすいところも。



いて座の
女のご

レリアは、けっこうキツいところ
もありますが、ひとりになると、
恋しい人を思って泣いたり
する面もあります。しし座の女
のごは、はっきりいって目立
たがり屋で派手な面がありますが、
基本的には明るく、一緒に

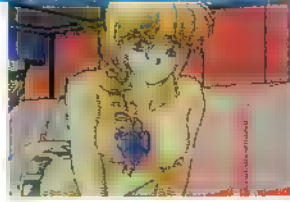


いて楽しいタイプ。また、人
にはあまり見せませんがとてもナ
イーブなところがあります。



いて座の
女のご

若くして皇女付きの衛士となっ
たフリッカ。いて座の女のごは
目標に向かってまっしぐらに突
き進む、勇敢なところがありま
す。そして、逆境にも負けない
シンの強さを持っています。た
だ、自由奔放で、追われる恋よ



り追う恋を好むので、キミが本
気になったとたんサヨナラを告
げられる危険性あり。

●このページの見方

下の表で、自分の誕生日を探
し、自分がなに座なのか調べま
す。同じ囲みのなかにある星座
が、同じグループで、相性がい
いとされています。自分の星座

がわかったらグループAからこ
つて下項目を見てくださ。

例えば、5月16日生まれのA
君の場合、下の表で見るとおう
し座ですので、おつし、おとめ、
やぎ座のごと相性がいいわけ
です。Bの項目を見ましょう。

おひつじ座 3/2 4/ 9	しし座 7 23 8/22	いて座 11 23 12/2	生まれ
おうし座 4/20-5/20	おとめ座 8 23 9/22	やぎ座 12 22 1/ 9	生まれ
ふたご座 5/21 6/2	てんびん座 9/23 10/23	みずがめ座 1/20-2/ 8	生まれ
かに座 6/22 7 22	さそり座 0/24 11/22	うお座 2/19 3/20	生まれ

→ A

→ B

→ C

→ D

B

この星座のグループ

このグループの恋は、草木を育む大地のように、静かで暖かいのが特
徴。また、大地にしみわたる水の星座のグループとも相性がよいので、
そちらも参考してみてください。



おひつじ座の
女のご

コリンヌは、怪我をしながらも
ねばり強く使命を果たそうとし
ました。おうし座の女のごは、
ふっくらおっとりしてて、リボ
ンが似合います。いい出したら
きかない、わがままな面あり
ますが、それがかわいく見えて



しまいそう。最後までやりとお
す根気強さを認めてあげればう
まくいくでしょう。



おとめ座の
女のご

アパートの管理人をつとめてい
る未亡人セリナは、現実的な事
務処理能力も持ち合わせてい
るようです。おとめ座の女のごは、
細かいことによく気がつく気配
り上手。夢見がちなのですが、
意外と現実的で、サイフのひも

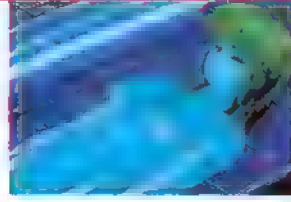


はカタイかも。でも、繊細で傷
つきやすいタイプなので、不用
意な言葉には注意して。



やぎ座の
女のご

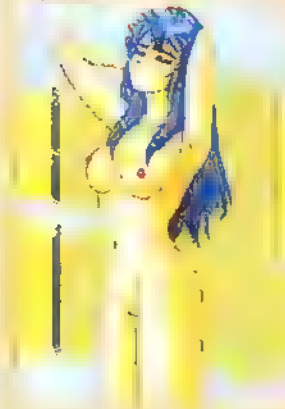
先見を行うとき以外は、カプセル
のなかで眠り続ける先見師エ
テルナ。彼女には、乙女らしい
日々を送ることは許されてい
ないのでしょうか? やぎ座の女
のごは、つつしみ深く、どちら
かというと地味。おもしろ味が



あるとはあまりいえませんが、
とても誠実でやさしい努力家
です。やせていることが多いみたい。



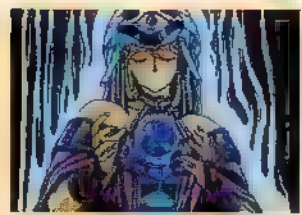
おまじない相談室



○毎日不安で、気がつくとなんかワザばかり使っているというアイネス星女

Q クリンド義兄さまが、行方不明になってしまいました。義兄さまを探す旅にでましたが、ジェリスにひどい目にあわされて、大事なお友達の一角狼ジエアは怪我をしてしまうし、新しくお友達になった衛士フリッカには変なことをされそうになってしまうし、惑星ロゴナでは、衛士のメーディに冷たくされてしまうし、なんだか困ったことばかり続いてしまって不安になっています。義兄さまに会えば、こんな苦しみも乗り越えられると思うのですが……どうしたら再会できるか教えてください。(惑星ガールドリア/アイネス・ヴァレドゥープさん)

A 別れ別れになっても、きっと心は通じるはず。おふたりの間を閉ざすものがあるとすれば、それは不安。いつまでも悪い考えにとらわれないで、まずは渡り星を見つけなさい。そうすれば、道が開けるでしょう。どうしても不安になったら、おまじないをやってみましょう。(先見師マドモアゼル・エテルナ・ラグナス)



○先見をするマドモアゼル・エテルナ・ラグナス先生。すばらしいオウの魔法です

よくきく! 彼と再会できるおまじない

パロッキー(プレスレットでも可)を使ったおまじないです。星がよく見える日にパロッキーを天にかざし、会いたい人の名前を3回唱え、パロッキーに口づけします。思いが深ければ深いほど、星たちが力を貸してくれるわ。

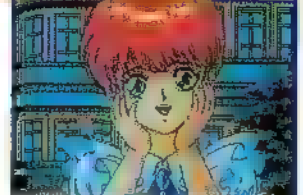


★ 火の星座のグループ

このグループの恋は、そよ風のようにさわやかで、自由きままなのが特徴。また、浮気なキミを熱くさせる火の星座のグループとも相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



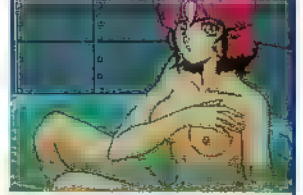
ふたご座の女
ちょっとミーハーばくって、いつもきゃびきゃびしているピアン。ふたご座の女のは、明るくって、おしゃべり好き。いつもお友達の輪のなかで、楽しそうにしているでしょう。キュートで小悪魔的なところがあって、



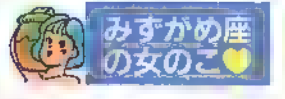
ちょっとしたいじわるをされることがあるかもしれませんが、それでもにくめないでしょう。



てんびん座の女
都会的で大人っぽいバリエシア。てんびん座の女のは、ちょっとクールで、おしゃれ上手な人が多いです。バランス感覚がいいので洋服のコーディネートもパッチリ決まります。ボディコンの服も似合いそう。無口で



もなぜか目立ってしまうみたい。ただ、面食いで、ちょっとタカビーなところがあるかも。



みずがめ座の女
誰をも包みこんでしまう大きな愛を持っているスウェティ。みずがめ座の女のは、博愛の精神を持っており、男のことも女のこともわけへだてなく、友達感覚で気楽に付きあいます。また、知的で、好奇心が強く、ユ



ーモラスなところがあります。ただ、ちょっとぶり飽きっぽいところも……。

★ 水の星座のグループ

このグループの恋は、きよらかで神聖な水のようにしなやかなのが特徴。また、水のありかを支えてくれる地の星座のグループとも、相性がよいので、そちらも参考にしてみてください。



かに座の女
先見師エテルナによく仕えている、お菓子作りが好きな侍女イェム。かに座の女のは、家庭的であたたかく、どこか母親を感じさせるところがあります。ハンドメイドが得意で、彼のために料理や手芸の腕をおしげな



くふります。ただ、浮気などの裏切りには敏感で、思いつめると怖いものがあります。



さそり座の女
復讐の鬼となっているジェリス。さそり座の女のは、思ったことをあまり口に出しませんが、内に秘めた情熱は相当なものです。アダルトで謎めいた雰囲気、メロメロになるか、近付きにくく思うかはあなた次第。



彼女は、恋の相手に献身的につくしますが、裏切られると魔性の女になることも。



うお座の女
どこかかわやうな皇女アイネス。困難にあっても、必ず誰かが手を差し伸べてくれます。うお座の女のは、ロマンチックで、フリルが似合います。プリッとした面もありますが、瞳に涙を浮かべた彼女に勝てる人はい



ません。守ってあげたくります。また、音楽や絵など、芸術的なセンスも持っています。



ほほ梅磨の

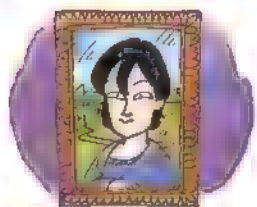
勝ち抜き



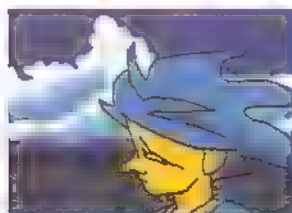
コンテスト

ここにきてみんなのレベルがぐんぐん上がっていくのがよくわかるでおじゃる。とくに常連の人たちの進歩には目を見張るものがあるでおじゃる。そのうち増ページなんてこ

イラスト部門



梅磨 ほほよ、今月のイラスト部門は18人、35点も集まったでおじゃる。みんな、日に日にうまくなっていくでおじゃるな。こんど 前回のちゃんびおん、佐藤いつちゃんクンの課題はもっといい絵を描いてみる



○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅磨	3	3	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	1	3
のぐりろ	3	3	2	2	2
アニイノ	2	3	3	2	3
こんどる	2	2	3	2	2

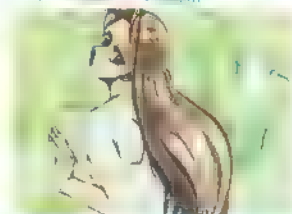
	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅磨	2	2	2	2	2
ファンキーK	2	2	2	2	2
のぐりろ	3	2	2	3	2
アニイノ	2	3	2	2	2
こんどる	3	2	2	2	2

とも考えているでおじゃる。やっぱりCGは大きく扱ってほしいものぞよ、増ページの日までみんながんばって送ってくるでおじゃる/

ことだね。
ファンキーK 佐藤幸一クン、鳥のデッサンがファンキーだぜ。それと、背景だが次回はタイルパターンを使わずに描いてみてくれ。待ってるぜペイペ。のぐりろ 指田ひろしクンがなんと10日もかけた作品だじょー。ばっちりさまったポーズがかっこいいじょー。パバパ。



○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨

アニイノ 八木雄 郎クン、色の使い方がきれいでいいなあ。うまくまとめているし、表現力もなかなかいいよ。

梅磨 今月のちゃんびおんは山本直彦クンでおじゃる。全作品のなかでいちばんのデキでおじゃる。あえて、苦言をていすれば、もうすこしドットをきれいに処理するといいでおじゃるぞよ。

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅磨	3	4	3	2	3
ファンキーK	3	4	3	3	3
のぐりろ	4	3	3	2	3
アニイノ	3	3	2	3	3
こんどる	3	3	3	2	3

	構図	色彩	魅力	背景	表現力
梅磨	2	3	2	2	3
ファンキーK	3	3	2	2	3
のぐりろ	3	3	3	3	3
アニイノ	2	3	2	3	3
こんどる	3	3	3	2	3

紙芝居部門

梅磨 今月は残念ながらちゃんびおんの作品しか送られて来なかったでおじゃる。うう悲しいぞよ。やっぱり時間がたりないぞよ、20日くらいは必要でおじ

やるな。アニイノ そんななかで、ちゃんびおんアルマジロクンの作品『少年活劇』はすばらしいでできた。本当にディスクで見ても

ういらい。
こんどる 最後の演出なんか、映画を見ているみたいで、CGでここまでできるんだなーと...。
ファンキーK オレを熱くしてくれたぜ/ ペイペ。
のぐりろ だじょーん。

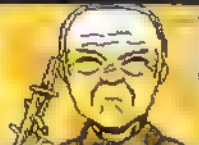


少年活劇

○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨



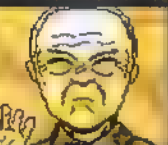
○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨



○ イラスト 梅磨

おしかった人たち

●イラスト部門・構図・色彩・魅力・背景・表現力「ほのぼの」岩手県/村正邦 (2・3・3・1・2)「無題」栃木県/松本国之 (2・3・2・2・2)「予感」埼玉県 TOSH (2・2・2)「運りしめた剣で」神奈川県/中村和幸 (2・2・2・2・2)「F40」神奈川県 本間純一 (2・1・2)「無題」長野県 OM



1000円

④ R.2 読書山百選
「スラムダンク」安西、ちんちん
おんのコメント、や、ち、まです
「ま、い、クワンサワレス、」
4月9日「ト」昔からの、い、すね
「ま、い、クワンサワレス」種、て、い、
「ト」す

	情国	色彩	魅力	背景	表現力
桐原	3	5	5	5	4
ファンキーK	4	5	5	4	4
のびる	3	4	4	3	4
アニマル	4	4	4	4	4
んとる	4	3	4	3	4

Palmarisone

- 1 ディスクツール
- 2 グラフィックツール
- 3 ギャラリー
- 4 ESE

ルが入っている。今回、イラスト部門のちゃんびおんとなった山本クンもこのツールを使っているようだ。ソニーからは『F1 ツールディスク』にCGツールとアニメーション作成ソフト「らくらくアニメ

でも、やっぱり専用のCGツールがあると便利。次回からは、CGツールのいろいろな機能をピックアップして話していこう。

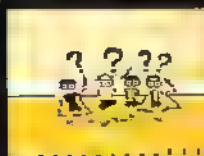
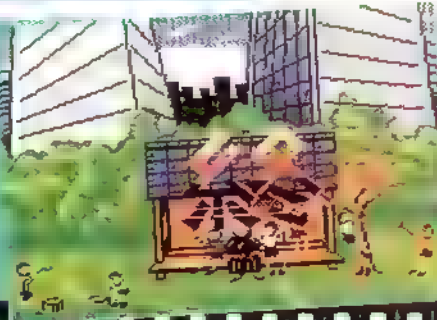
ちゃんぴおん

2000円

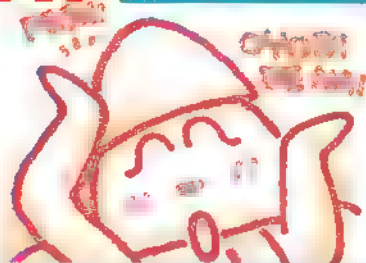
◎「少年活劇」(東京都/アルマジロ)らくらくアニメ使用。ちゃんびおんの「メー

ト：え と、今回は時間的にだいぶつか
つたです。修学旅行から帰ってきてみたら、
速通が溜っていたという始末で、そーんと
こを考慮してみてやってください。内容は
最近見なくなつて、半ズボンで鼻水たらし
ているようなガキのファンタジーです。本
当は少年の顔のアップを入れたかった

	俳優	色彩	魅力	演出	技術
梅屋	3	3	4	2	5
ファノキ K	3	3	4	2	3
のぐりろ	3	3	5	3	5
アニイノ	3	3	4	3	4
こんどろ	3	3	4	3	3



AV フォーラム



3月の初めにツアーで関西方面を回っていたら、ちょうど受験シーズンだったんですね、ファンの子たちが明日発表とかいてました。幸多かれ／

規定部門 お題は「世不平等」

なんですか、近頃はフル・バンド付きでコンサートも行っているという戦後最大のコメディアン、植木等師匠が今月のお題。MQークン(M)は「スーダラ節」のスイスイスーダラッタ……の部分のアクションを作品化して送ってくれました。いやー、手と足をばらばらに動かしつつ、首をクイクイツと左右に振るゝ感じがすばらしい。師匠の盾がBの字なのが親しみを呼ぶ。

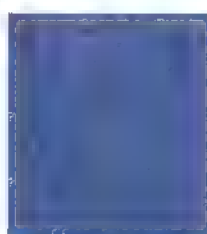


●それぞれ、足はバタバタ、手はブラブラ、首はカクカク

アソーレツノ* ■長野県・MO-

```
1 SCREEN5,3:COLOR15,1,10:DIMX(15):CLS:SETPAGE,1:CLS:LINE(29,15)-(29,33):LINE(34,40):LINE(32,50):LINE(34,50):LINE(29,33)-(25,50):CIRCLE(29,25),10,5,5,2.36:FORI=20TO210STEP30:COPY(1,0)-(I+29,50)TO(I+30,0):NEXT:FORI=0TO31:READAS2 BS=BS+CHR$(VAL("&H"+AS)):NEXT:FORI=22TO242STEP30:READX,Y:LINE(I,19)-STEP(X,Y):NEXT:SETPAGE,0:SPRITES(0)=BS:FORI=10TO249STEP30:J=I/30:X(J)=I-X(15):I=I-NEXT:DRAW"BM0,131R255"3 RESTORE6:FORI=0TO14:PUTSPRITE0,(102+RND(1)*4,64),11:COPY(X(C),0)-(X(C)+29,50),1TO(100,80):READX,Y:LINE(115,130)-STEP(-X,-Y):C=C+.5+(C=14)*14.54 FORJ=0TO4:NEXT:NEXT:GOTO35 DATA 7,9,16,17,9,18,17,19,1A,E,F,D,8,C,6,3,E0,90,68,E8,90,08,E8,98,D8,70,F0,80,10,30,60,C0,12,13,10,15,7,17,3,18,-3,18,-7,17,-10,15,-12,136 DATA 7,0,6,1,5,3,4,5,3,6,4,5,5,3,6,1,7,0,6,1,5,3,4,5,3,6,4,5,5,3,6,1
```

「うえきさーん」と呼びかけると、植木が3本スルスルスと左から登場、これは「うえき3」って、ことかしら? 「おびでない」と表示されて木が2本退場します。やつほクン(M)の作品は、ありがちな形ながら木が動く点にビジュアルの新鮮さを感じられたので採用。でも「こりやまた失礼いたしました…」っていうところまで付くとよかったけど、29×29の限界が厳しい。ハラホニハレ。



●ペンタナ と ヒーロー、ツカ画面、おびでない

うえきさーん ■滋賀県・やつほー

```
1 SCREEN1,2:WIDTH29:COLOR15,4,4:LOCATE8,2:PRINT"うえきさーん":FORJ=0TO150:NEXT:AS="":FORI=1TO32:READA:AS=AS+CHR$(A):NEXT:SPRITES(0)=AS:SPRITES(1)=AS:SPRITES(2)=AS2 DATA 5,11,5,19,9,5,19,9,5,3,9,5,3,1,1,1,160,208,160,200,144,164,200,144,160,192,144,160,192,128,128,1283 FORI=0TO100:PUTSPRITE0,(I,100),2,0:PUTSPRITE1,(I,50),2,0:PUTSPRITE2,(I,150),2,0:NEXTI4 FORI=0TO500:NEXT:FORI=0TO100:LOCATE8,4:PRINTLEFT$( "うえき 3",I):FORJ=0TO500:NEXTJ,I5 FORI=0TO50:X=INT(RND(1)*29):Y=INT(RND(1)*23):LOCATEX,Y:PRINT"?":6 NEXTI:FORI=0TO480:NEXT:FORI=0TO16:LOCATE5,10:PRINTLEFT$( "おびでない.....",I):FORJ=0TO150:NEXTJ,I:FORI=100TO250:PUTSPRITE0,(I,100):PUTSPRITE1,(I,50),2,0:PUTSPRITE2,(I,150),2,0:NEXT7 GOTO7
```

ふらっとまあしゅクンの作品、じつは同じアイデアの作品がほかにもいくつかあったんだけど、ビジュアルとしてこれがいちばんきれいなのでした。幹のしびい色が決め手。今回の規定部門、音ネタが少ないのが意外でした。シャボン玉ホリデーのころの名盤の数々がCD化されるハズなので、ぜひ聴いてみてください。さらに詳しくは、小林信彦著「日本の喜劇人」(新潮文庫)がよい。これをガイドブックとしてビデオでチェックだ／



●左右の植木が同じなので植木等しい、あーあってカ

植木等しい* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN52 FORI=0TO3:READX,Y,X1,Y1,C:LINE(X,Y)-(X1,Y1),C,BF:NEXT:DATA45,100,80,125,11,43,98,82,100,11,00,123,65,126,15,58,85,67,97,143 FORI=0TO2:READX,Y,Z:CIRCLE(X,Y),Z,12,1,3:PAINT(X,Y),12:NEXT:DATA77,81,29,45,82,17,55,69,234 COPY(0,0)-(128,211)TO(128,0)5 OPEN"GRP:"AS#1:PSET(124,105):PRINT#1,"=":CLOSE#16 GOTO6
```

さて、今回の規定部門もそうだったんだけど、このころのAVフォーラムは圧倒的にビジュアル作品が優勢で、音ネタが減ってきています。悲しい。ですからして、しばらく音作品をプッシュしていきたいと思うのだ。音だけの短いプログラムをかならず採用します。また、プログラムの29×29という限界内で、できるだけ音も付けてちょうだいね。

自由部門 もうすぐ春ですね

コンピュータ学院クン(MS)、芽えてますね。よく見ると赤くなる高さが別によって違ってたりしてるんだけど、でもよくできている。音の高さを周波数別に分けて、それぞれの大きさを表示させる機械をスペクトラム・アナライザーというのですが、これで調べると、時代によって気持ちいいと感じる周波数分布が変わってきています。最近のデジタル物は、生の楽器音とはずいぶん違う。



●この各高さをずらして、動くわ

ステレオなんがっているボリュームや音の高さをデジタルで表すやつ* ■島根県・コンピュータ学院

```
10 SCREEN5:COLOR15,0,020 LINE(45,55)-(195,55):LINE-(195,120):LINE-(45,120):LINE-(45,55)30 FORI=52TO200STEP10:C=RND(1)*5+1040 FORP=119TO55STEP-550 C=C-1:IFC<2THEN7060 LINE(I,P)-(I-5,P),C70 NEXTP,I:X=7:Y=2:Z=280 FORI=2TO15:COLOR=(I,X,Y,Z):COLOR=(I,1,0,0,0),IFI>6THENX=3:Y=6:Z=7:NEXTELSENEXT90 FORI=15TO3STEP-1:COLOR=(I,X,Y,Z):COLOR=(I-1,0,0,0):IFI<7THENX=7:Y=2:Z=2:NEXTELSENEXT100 GOTO80
```

RADIAL AREAクン(M)の作品は、不思議な味わいがあります。下の写真のように、星空が右上に流れていって、いくつかのかたまりになったり1つになったりする。塾長は星空を眺めるのが好きなんだけど悲しいかな、目が悪いのでつねにぼけてます。



◎星空がずんずん右上に流れて、あーなつー

架空の星空** ■福岡県・RADIAL AREA

```
10 CLEAR200,80000:DEFINT A-Z:
COLOR15,0,0:SCREEN7,0:FORI=0T
0124:POKEI+80100,RND(1)*13+
2:NEXT:BEEP:DEFUSR=80000
20 FORI=0T071:POKEH0000+I,VA
L("H"+MID$( "21A2FC1EF733C26
D16F4626D24EF53E00C5E1C07701F
126036F5626D45EF57892477934F
F126D16F7026D271C5E1F5CD7701E
1B7CDB700D8E53EFA21A2FC46B8D2
3F08F1C30000",I*2+1,2)):NEXT:
BEEP:A=USR(0)
```

三毛乱ジェロくん(MSXt)の作品は、心理学のテストで使う絵が題材。「なんに見えますか?」ときかれます。白いところを見ると喜んだんだけど、スペースキーを押すと白黒反転して顔が2つ向き合っている。どうにでもとれる絵を説明させると、テストされる人の心がよくわかるという仕組みになっているワケ。

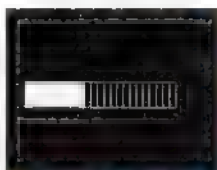


◎ロルッテストの面あって

ルビンのつぼ** ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 DIMP(2671):SCREEN7:SETPAGE
0,0:COLOR15,1,1:CLS:A=15:B=1
20 DRAW"BM255,32M43,21M16,29M
57,41M168,63M183,72M195,116M2
12,125M210,130M195,134M192,13
9"
30 DRAW"M176,142M175,144M192,
146M192,150M190,152M188,167M1
75,170M155,172M153,178M142,18
3M140,186M130,198M255,197"
40 COPY(16,21)-(255,198),0TOP
:COPY,1TO(495,21),0:PAINT(25
5,126),15,15
50 GOSUB60:SWAP A,B:FORI=0T07:
COLOR=(A,I,I):COLOR=(B,7-I,
7-I,7-I):NEXT:GOTO50
60 FORI=0T01:I=-STRIG(0):NEXT
:RETURN
```

三毛乱ジェロくんの2作目は題のとおり。このほかに、丸の中に秒数が表示されるパターンもある。ちなみに、行20の「FORJ=0T03」の数を変え则表示回数が変わる。フィルムを使う映画関連では、今でもこういうタイミング表示の画面を使っています。

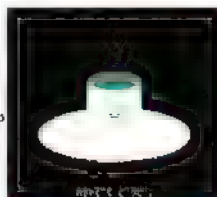


◎1秒あたり、1目盛らずつ変えなつー 3秒ずつ30秒まで

昔の映画の始まり* ■三重県・三毛乱ジェロ

```
10 SCREEN5:COLOR15,1,1:SETPAG
E1,1:CLS:SETPAGE1,0:FORI=0T02
3:LINE(20,95)-(20+I*8,130),15
:B:NEXT:FORI=0T03:CIRCLE(40+6
0*I,40),30,15:NEXT:DRAW"BM30,
20S80R1D2L1BU1R1BR2BU1R1D1L1D
1R1BR3U2BR2R1D2L1U2":LINE(0,8
0)-(8,115),15,BF:SETPAGE1,1:CO
LOR15,1,1
20 FORJ=0T03:CLS:COPY(20,95)-
(204,130),0TO(20,95),1:FORI=0
T022:COPY(0,80)-(8,115),0TO(2
0+I*8,95),1:FORK=0T02:NEXTK,I
:CLS:COPY(10+60*J,10)-(10+60*
J,70),0TO(85,65),1:NEXT
```

菊地クン(MS)、フフフ、あたたかいお茶の湯気がゆらゆらするこの作品、私は好きです。ちょっとお茶の水面が高い気もするけど、ま、和みものといえましょうか。日本的な環境プログラムであるともいえる。鹿おどして、たまに「カーン」って音がするような作品も送ってほしい。



◎湯気の流れをお見せできないのか残念。緑茶ですね

お茶** ■東京都・菊地秀悦

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN7:Z=0:OP
EN"GRP:"AS#1:FORI=100T01STEP-
10:IFA=15THENA=11ELSEA=15
20 CIRCLE(250,120),I,A,,,2:P
AINT(250,120),A:NEXTI
30 CIRCLE(250,80),35,14,,,2:
DRAW"BM214,80D35BM285,80D35M
214,115F7BM285,115G7":CIRCLE(
250,120),30,14,,,2
40 PAINT(220,100),14:PAINT(25
0,120),14:PAINT(250,80),12,14
50 DRAW"C2BM240,101R20L16H2F5
H3R12E2G5BM250,103G1L2G1L3G1L
4BM250,103F1R2F1R3F1R4BM245,1
07R10L5U2D8C14H4C2L16ZL1BM254
,109R1F2R1"
60 PSET(200,160):PRINT#1,"あ5+
てもどろろろ"
70 X=0:Y=0:FORI=0T07STEP.5:X=
X+SIN(I)*2:Y=Y+2:IFZ=0THENA=1
5ELSEA=1
80 FORJ=1T03:PSET(220+X+J*15,
72-Y),A:NEXTJ,I:IFZ=0THENZ=1E
LSEZ=0
90 GOTO70
```

こえもんクン(MSXt)も2本採用。「ブレンビー」は、下の写真を見ればわかりますね、題材の選び方がじょうずでした。もうひとつの「風の強い日」は音だけの作品。強風に旗がばたばたいてるところです。これも雰囲気がよく出ていて塾長好みの作品です。



ブレンビー* ■千葉県・こえもん

```
10 COLOR0,0:SCREEN5:OPEN"GRP
:AS1:PSET(100,220),9:DRAW"R5
100+50E20F30J90BR50D90E30F20
G50D100R5":PAINT(110,200),9,9
20 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファ
ンシャイロン"
30 FORE=0T05:IFSTRIG(
0)THEN40
30 FORI=0T015:VOP(24)=IMOD2*5
:NEXTI,E:GOTO 20
40 PRESET(30,50):PRINT#1,"ファ
ンシャイロン"
50 IFSTRIG(0)THEN20ELSEGOTO 4
0
```

風の強い日 ■千葉県・こえもん

```
10 FORJ=10T05STEP-1:FORI=244T
01STEP-10:SOUND1,J:SOUND8,I:N
EXTI,J:GOTO 10
```

称号にインシャラーの付いた藤井石材店。とけかかってきちゃなくなっちゃった雪だるまを見事に表現しています。そういえば、今年東京は雪が1回も降らなかったような気がする。私の知るかぎりでも、東京の気象はどんどん変化してきている。うーん、むかしの徹底的に寒かった冬が懐かしい気もする春である。



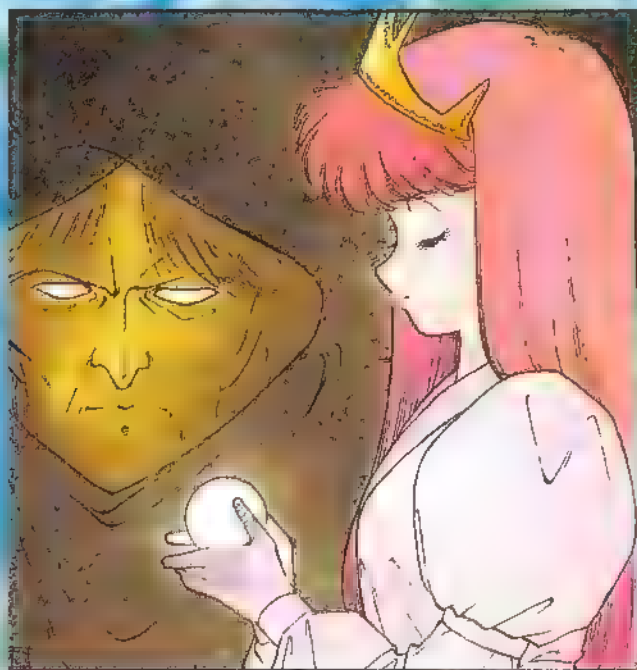
◎すっかりとけちゃう雪だるま

雪だるま** ■岡山県・ズドラトニーチェ 再見インシャラー藤井石材店

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:DEFINT
A-Z:SETPAGE,1:FORI=0T07:COLOR
=(I,I,I):NEXT:FORI=0T0210ST
EP10:C=RND(1)*5+2:LINE(0,I)-(
256,I+9),C,BF:NEXT:SETPAGE,3:
CLS:CIRCLE(128,190),100,6,,,
3:PAINT(128,200),6
20 FORI=0T0256:Y=RND(1)*20:CO
PY(0,Y)-(0,212),1TO(I,0),2:NE
XT:CIRCLE(128,50),40,0:PAINT(
128,50),0:CIRCLE(128,130),60,
0:PAINT(128,130),0:FORI=68T01
68:Y=RND(1)*40+160:LINE(I,130
)-(I,Y),0:NEXT:COPY(0,0)-(256
,212),3TO(0,0),2,TPSET
30 SETPAGE2:GOTO30
```


記憶のラビリンス

『ティル・ナ・ノーグ』 ゲームの中の現実とは?



バーチャル・リアリティーって知ってた?

アミガで楽しめる「パワーモンガー」という変な名前のゲーム知ってたですか? いやー、ばおばおはこの画面見たときにびくらかいたのである。とにかくすごい。地形が拡大縮小回転してしまうのである。そのグラフィックのすごさ以上にびくつかいたのが、兵士とかそんな男ばかりじゃなくて、普通の人が生活しているってこと。でもって、その中で生きている人達がひとりひとり名前を持っていて、しかも自由な意思を持って生活しているとか、そんな次元のことにえらい興味をひかれた。このことを仮想現実、英語でいうとバーチャル・リアリティーというのだそうである。ふーむ、サイバーだ、などとひとりごとをいってしまったばおばおなのであるが、今月はそんなわけで、ゲームの中の現実とは何なんだろうか、ということを考えてみたいと思うわけなのである。

バーチャル・リアリティーとかなんとかむずかしいこといわ

れなくても、ゲームの世界ではこういうのは前からあった。「信長の野望」では今「某は自分で考えて行動しているし」「サークII」ではプレイは現実の女性のように可愛らしくもおろかであったりする。だが、これでは十分ではない。今「某はともかくとして、プレイはプログラマーの思ったとおりの行動しかしない。口をばくばくさせているだけである。だが、今「某の場合は多少違ってくる。これは決った法則はあるにしても、プレイヤーの動きに応じていろいろな行動を見せてくれる。

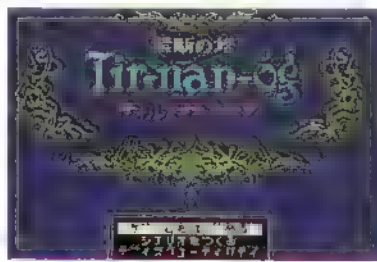
では、もう一歩進んでプレイヤーとは関係なしに行動する男達や女達がいたらどうだろう。想像してみてもいい。主人公とは無関係に冒険を成し遂げようとしている男がいて、敵もなく、味方でもなく勝手に生きている。しかも主人公なしで最後の大魔王を倒してしまったり。そんなのがいると思ってプレイしていると、次には全くライブなしで淋しい思いをしたりす

る。もう一度あいつに会って鼻をあかしてやろうと思っていたのに、なんて思うようになったら、もう成功である。成功って何? などと聞かないでほしい。そう、ゲームの中にライブという一つの現実を作るのに成功したわけである。「パワーモンガー」の記事を読んでいて感じたのは以上で、そこから思い至ったのはなぜか「ティル・ナ・ノーグ」なのであった。

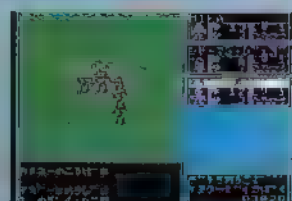
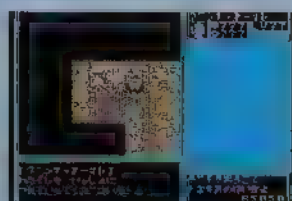
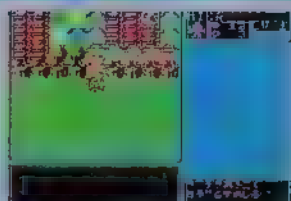
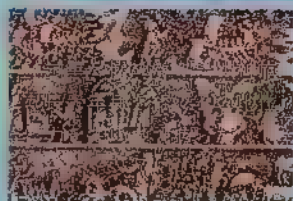
「パワーモンガー」はさっとデータ量が膨大だったりして、かなり本当らしい「現実」が用意されていると思う。それに対してシナリオ自動作成の「ティル・ナ・ノーグ」の登場人物を思い出すというのも変な話ではあるが、考えてみるとそうでもない。

「ティル・ナ・ノーグ」をはじめプレイしたときに思ったのが、自分がゲームの中にすっぽりとはまってしまう、ということだった。ひとくちにRPGといってもいろいろで、「エ

メラッド・ドラゴン」のようにストーリーがアドベンチャー的に一貫していて、要するに一本筋が通っているものも多くなってきた。だが、「ウィザードリィ」などRPGの御先祖様といえるようなものでは、おおまかなパラメータだけ設定してあって、あとは偶然の面白さを十分味わってください、というような作りだ。「ティル・ナ・ノーグ」もそんな偶然大歓迎みたいなものの代表で、ストーリーまで偶然が絡んで生成される。といって完全にランダムなわけではない。あらかじめ、このキャラはこういう所に棲んでいて何分のいくつの確率で主人公に会って、などと決まっているわけで、その



プレイヤーをいざなう仕掛けの数々



設定の妙でユーザーにゲームの中の現実を感じさせるタイプである。

例えば女の子の戦士を雇って冒険を進めていくと、途中で実は私は王女でかくかくしかじかの理由で魔王退治を目的にしている、なんて平気でいってのけ

たりする。あるいはドラゴンを雇って、戦闘していると突然どこからともなくお母さんドラゴンが戦闘に乱入してきて子供のドラゴンを助けたりする。こんなうれしい仕掛け随所に仕掛けられていて、そう、とってもかわいいためである。

もちろん、だからといって「ティル・ナ・ノーグ」に完璧なバーチャル・リアンティーを見ているわけではない。それほどデータ量を誇るゲームでないことも確かだ。だが、厳密な定義や分類ではなく、プレイヤーがどう感じるか、という基準で判

断すれば「ティル・ナ・ノーグ」の醸し出す臨場感は秀逸であるといわざるを得ない。

現実と比べると^{かなり}断然とするほどデータ量の少ない映画や小説のほうが「現実」よりも現実らしく感じるということはよくあることで、ゲームでもおなじみだ。

勝負は感情移入ができるかどうかなのだ！

これは、何もキャラの性格やイベントがパラメータだけで決まるこの手のランダム大歓迎型ゲームにだけ限った話ではない。要は演出の問題になってくる。ストーリーがしっかり決まっているゲームでもなんだかゲーム中の世界が生きて息をしているような気にさせられるときがまれにある。この「記憶のラビリンス」の最初の回でも書いたことだが「イースII」のテリアだ。

ほかの人達がある目的のために血眼になっているところに、な一にも考えずに動きまわるその姿。これ以上ないくらい現実味のある女の子である。だが、これも前に書いたが、設定に凝りまくって、^{（？）}のように性格付けしても生き生きしているとは限らない。リリアは多分、制作者たちの思いは深かったと思うが、慎重に性格を検討したうえで誕

生したとはとても思えない。なぜだか知らないが、あんな性格になっちゃった、というほうが現実に近いのではなかろうか。それでもいいのだ。

例えば「エメラルド・ドラゴン」でタムリンは覚えてた魔法ばかり使って、仲間が傷ついていてもヒーリングの魔法を使わずにひたすらいかずちを落としまくっている。これなど、ちょっとしたパラメータの具合で決まっている事である。逆に使える魔法が限られているノアルナは自分でも敵の矢面にたって獅子奮迅の活躍をしているくせに、味方がやられそうになるとさすがにヒーリングの魔法を使ってくる。なんて、気のつく女の子なんだろう。ハスラムみたいな浮気ものに恋しちゃってかわいそう。でも、彼女だったらうまくハスラムを立てながら

しっかり円満家族を支えちゃうんだろうな、などと考えてしまうのは私だけではあるまい。作るほう魔法の使い方性格を描き出そうなどと考えているはずがない。それなのに性格が感じられて、キャラクタに感情移入してしまうのである。

懸命に性格付けしようと思っても無惨な結果を招くことがあるかと思えば、何の気なしにやっていたことがすごくいい結果を呼ぶこともあるのだ。ゲームをやる楽しみはいろいろあるが、ストーリー性の強いゲームの場合はキャラに対する思い入れがあるのとなないのとは楽しみの質も大きく違って来るはずだ。

「ティル・ナ・ノーグ」の面白さは、予期しない、その上ストーリーにもそれほど影響しないキャラがふんだんに含まれていて、それがプレイするたびに少

ずつ変わってくれるところがいいんだ、って気がしてくる。

ま、こんなこと考えなくてもわかってただけだね。それでも、そんな多愛もないことってゲームって面白いね、っていうのがこのコーナーなんだからね。ようがないやね。とかなんとかいってるうちにファルコムの新作のニュースが入ってきた。「ロード・モナーク」で、RPGじゃないけど、「シムシエイ」みたいにパソコンの中に人が住んでいるようなゲームだ。うーむ、ゲームの中の現実っていったい何だろう。この問題はこれからも考えていなくなっちゃなのである。

久しぶりに連載再開の「記憶のラビリンス」ではある。このページをどうしていくか、現在考え中なので、何かあったらお手紙なんぞちょうだいな。

DMMfan

Mファンの表紙は、いつもそのときの人気ゲームを題材にしている。今月はなんとDSからカーバンクルを起用。しかも50号の記念の表紙。Mファン、DS、MSXの発展を願ってがんばるぞ！



DS #24

● 2D X2 MSX2/2+ 1,940円・4月9日発売予定(毎月8日発売) ●コンパイル

DSというよりも、すでにコンパイルのアイドルになりつつあるカーバンクル。「魔導物語」のサブキャラとして登場したのだが、あの愛くるしさから人気急上昇。ついにゲームの主人公になってしまった。といってもDSのなかでのことだけど、このまあいっと大判焼の型や縁日で売られるお面として登場しそうだ。

というわけで、今月の目玉の

その1は、「カーばんくるび」。アクションパズルの「にゃんぴ」の主人公がカーバンクルになったもの。ルールやシステムはそのままで、もちろん新面データで構成されている。かわいくて、なかなかよろしい。で、その2だが、例の「ドラゴン・ナイトⅡ」の遊べるバージョンである。例の、というのは1度入る予定だったが、容量をあまりにも多くとるので、ほかのもの

が入らなくなり、1度見送ったことがあるのだ。なのに今回なぜ入ったのかというと、必死に圧縮をくり返していたからなのだ。そんなわけで、今月の充実度はかなり高い。

このほかには以下に紹介している以外に「にゃんぴ」の新面データ、アートギャラリーや、ハミングバードソフトニュースなど、いつもの面々。

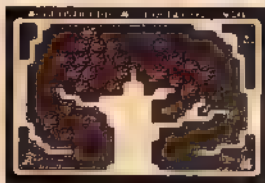
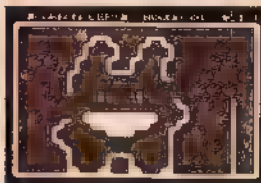
さらに、最後になったが、「ゴ



ルビーのパイプライン大作戦の遊べるアモが入る。これだけつめこんで、今月も1940円の2枚組とお得だ。今後もMファン同様50号までがんばろう。

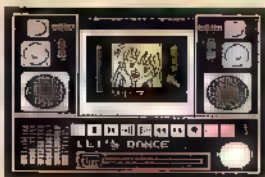
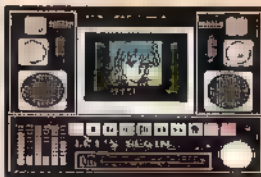
カーばんくるび

茶色のウサギの顔をしたカーバンクルを操作して赤いダイヤモンドをすべて取って、女の子のところにいく、というアクションパズル。カーバンクルは重力にしたがって下に降りるだけ。軽いジャンプの使い方がミソ。



ルーンマスター 音楽館

「ルーンマスター」に入っていたBGM集。①LET'S BEGIN②MAIN THEME③THE ENEMY④RUNE VILLAGE ⑤YOU ARE DEAD⑥NO USE⑦ENDING ⑧LET'S DANCE ほか全13曲。



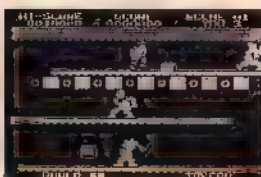
ドラゴン・ナイトⅡ

美少女のかわいさでは定評のあるエルフから、人気のゲームが遊べるバージョンで登場。魔女に呪いをかけられて塔に閉じこめられた女の子を、救出しなくてはならない。3Dダンジョンを進むRPG。はたして!?



レトロソフトタケル伝説

忍者の手裏剣や、石の雨をよけながら敵を倒して進むオーソドックスなアクションゲーム。ブラザー工業のタケルソフトオリジナル。こんなのんびりしたゲームでも人気ナンバーワンだったのだ。なつかしいな。

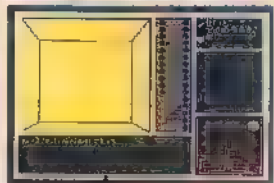


※マーク……デモ
Pマーク……遊べるもの

コンパイル

連載AVGノーザンクォーターズ[Ⓟ]

連載AVGといいながら、見た目はどうみてもRPGなのだが、AVGである。北の端にあるという宝を求めて冒険をつける主人公。だが、ライバルはいるし、すでに別の場所に宝が移動されていた、なんてことも。



MSX FAN

オイルショック '91[Ⓟ]

水鳥が泳ぐ海面に、油がたくさん流れ出している。キミは飛行機に乗って爆弾を落とし、油の流れ出るパイプを壊してしまおう。早くしないと、油がどんどん出てきて、水鳥が死んでしまう。今月のファンダムから採用。



ピンクソックス5

登場する女の子のセンスのよさや、かわいさにくわえ、ゲームのひとひねりがポイントの「ピンクソックス」シリーズ。ついに第5弾が発売になった。

今回のいちばんのヒットは、「MONKEY MANKEY-BABY」。つまりサルまねゲーム。相手が右手を上げれば右手を上げ、足踏みすればまた足踏みをするというもの。まわりで見ているかわいしいし、やれば熱くなる。ほんとはモンキーくんが先生のダンスを見習うという設定だけど、どう見ても「どうだ、こんなことはできないだろ」と先生がいえば、「いえいえ、そのくらい軽いもんです」の



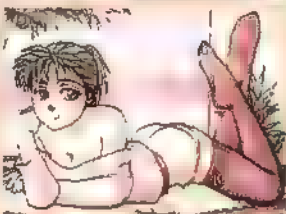
WENDY MAGAZINE
外の空気が暖かくなってみんな元氣

いたちこっこを見ているようだ。とにかくいい。

さて、そのほかには、以下に紹介する以外に、連載AVGの「誰か……」、が入る。登場する美少女も、回を重ねるごとに、だんだん深みにはまってめげられないようす。女の体になってしまった主人公の行く末はどうなるのだろうか。

IPPATSU KUN II MONKEY-MANKEY-BABY[Ⓟ]

右にいるのが先生。先生はダンスが商売だ。そこへサルの生徒がやってきた。「どうだ、こんな踊りはできないだろう」とくりりとまわる。「なんのなんの」とサルがまねしてくるりとまわる。こうして延々サルまねしていくゲーム。瞬間の判断力がカギなのだ。



●MSX2/2+ 3,800円・発売中
●ウェンディマガジン

ほかにも、ゆうとメグの2人の隠された日常を日記ふうにつづった、連載小説「ハーフタイムラバー」。

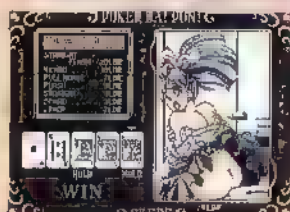
さらに、忘れてはならないの

は「どしどしふんどし」。一部ではえぐいというわさもあるが、どこかおもろくて怖いもの見たさ的な魅力がある。

というわけで、お楽しみに！

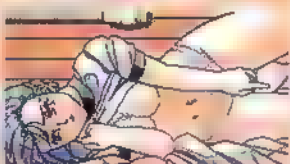
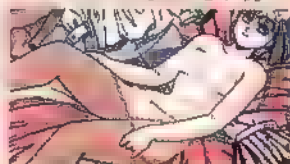
POKER-DA PON! PART III[Ⓟ]

コンピュータを相手にするポーカー。2ペアが出て女の子を隠しているオビが2本取れる。このとき勇気を出して倍づけすれば、なんと4本、8本と取っていきける。だが、地味にやっていると、オビが1本ずつともにもどってしまう。小心者にはむかないかも。



恋の平均台[Ⓟ]

さやかちゃんふだん何をしているのだろう。部屋にいるときは音楽でも聞いているのかな。という興味がふつふつと、わいてくる。だから、特別に今回はお誘いしよう、ということになった。さて、どんなAVGになることやら。



いーしょーくー

人気ゲームの移植の事情を紹介／

はまだかいな!?

今月のお題

元気がなにより!

移植希望ゲーム BEST

順位	前回 順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	82
2	3	ダイナソア	日本ファルコム	P	81
3	20	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	77
4	5	シムシティ	イマジニア	P	49
5	10	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	48
6	7	ファイナルファイト	カプコン	A	43
6	5	ポピュラス	イマジニア	P	43
8	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	38
9	8	天地を喰らう	カプコン	A	35
10	14	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	29
11	2	ソーサリアン	日本ファルコム	P	27
12	13	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	26
13	11	グラディウスⅢ	コナミ	A	25
14	15	パロディウスだ／	コナミ	A	22
15	—	A.Ⅲ. A列車で行こう	アートディンク	P	20
16	18	ダンジョンマスター	ビクター音楽産業	P	17
17	—	天下統一	システムソフト	P	14
18	18	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	G	13
18	16	ファイナルファンタジーⅡ	スクウェア	G	13
20	—	プリンス・オブ・ペルシャ	フロア・バンド・ジャパン	P	10

■3月号アンケートハガキ 000通より集計

※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

企業の目先の利益とかそういうものばかりで方向が変わってきてしまうかもしれない、というのは悲しいことである。

今月のチャートを見てみよう。あっ、と驚くのが「大戦略Ⅲ'90」が20位から大躍進の3位である。これはすごい。あいかわらず「シムシティ」はすごいし、「A.Ⅲ.」こと「A列車で行こうⅢ」が番外から15位へ。「信長の野望・武将風雲録」も移植されるでしょ／っていつてにも関わらず10位に上がってるし、何がしたいのかこのページをいつも読んでる人はわかると思うけど、シミュレーションの強さである。「大戦略Ⅲ'90」なんて16万本売れたっていうかんね。これはすごいよ。聞くとところによると「シムシティ」のマクシス社と「A.Ⅲ.」のアートディンクが業務提携したって。うーん、派手でいいなー。パショウ・ハウスもサーテックとかと提携なんて話ないかね。とにかくこの両社、日の出の勢いだね。

元気いちばいのシミュレーション

ファルコムでは「ソーサリアン」が移植が決まったので、11位に落ちた。これはこれでしょうがない。2位に「ダイナソア」が来る。うーむ、来月には「ロード・モナーク」が来るんだろうな。最近PCなんかの新作見ると、これはMSXでできるかな、なんてことばかり考えてしまう。職業病だろうか。

MSXでできるといえば、マッキントッシュのPOSですごく面白いのがある。これなんか絶対MSXでできると思う。移植したいなー、なんて考えてる。どのゲームか、なんて秘密だけどね。ま、実現したらよろしく。

RPGではやはり「ブライ下巻」。前回の10位から5位に躍進である。これももし出なかったら残念だが、このままいくと本当に出ないことになりそうだ。

みんなも葉書やなんかでプレッシャーかけてあげよう。くれぐれも電話はやめておこうね。1

人1人の電話は短くても数が多くなると大変だからね。

20位の「プリンス・オブ・ペルシャ」は編集部で98でみんな遊んでいた。ファンダム班が必死になってやっていた。むずかしい、とか大変／とかいいながら遊んでいるのを見るのは楽しいのだが、1人、3時間で全部クリアしてしまった男がいる。こんなんで本当に楽しんでいるのだろうか、と疑わざるをえない。ま、いいけど。

これってもともとアップルのゲームで、昔はあんなにグラフィックきれいじゃなかった。だから、国産機種に移植されて生まれ変わったソフトといっていだろう。昔のゲームを知っている人にとっては、このゲームの大ヒットは寝耳に水の出来事だったに違いない。

でもって一番つおいのガイナックスの「サイレントメビウス」だ。でも、ファルコムの「ダ

イナソア」と1票違いという微妙さ。ま、そんなことはどうでもいいのだが、肝心の移植の可能性なのだが、これがまだいい意見というかいい返事というかが存在しない。要するに、動こうにも何もできない状態である。

行動/ を訴えたこのページだが、いつでも簡単にすいすいとことが運ぶ、というわけではない。ま、ガイナックスに直談判してもいいんだけど、なんか材料がないとね。これってむずかしいかな、なんて思ってます。ウーム、イケナイ/ 考え方が後向きになっている。いけいけん。常に攻めの発想でいかなきゃね。

だって、移植が技術的に難し

『サイ・メビ』問題を語ろう

さて、読者のお便りコーナーだよん。「サイレントメビウス」関係から。「すごいですね、やってみるもんですね。人間やってみてできないことはない、のいい例だと思います。さて、「サイレントメビウス」ですが、メーカーさんはどうか知りませんが、ぼくはディスクの枚数など気にしません。「×××」みたいでは困りますが、MSXのオリジナルでもかまいませんからどうか出してみてください。

「×××」って何だろう?

「サイレントメビウス」について。本当、容量の問題だけでしょよね。これは。グラフィックの圧縮やすでこされているはずですし、もはや容量は感ないでしょう。スクリーン5のグラフィックにすることも考えられますが、質の低下は明らかなので非現実的です。プログラムをROMに持たせてグラフィックをディスクに持たせるなんてことをしても1〜2枚しか変わらないだろうし。だから、オプションでもいいから、ターボRが2HDのディスクの読み書きができればよかったのこ。うーむ、確かに。最近では2HDといってもそんなに高くないんだからね。いっそのことそうすれば

い、なんていわれていた「ソーサリアン」なんて3月末現在でもうシナリオ1がプレイできたりしちゃうんだもんね。これは3月から今月にかけて開催されたMSXのイベント「MSXフェスティバル」に行った人は見てるでしょ。そう、実はこのシナリオ1だけプレイできる「ソーサリアン」を持ってイベントに向かったのだ。来た人はフッキー/ というわけである。うん、そうなんだ。やればできる、というのは本当なんだ。ガイナックスに殴りこみをかける心の準備ができてきたぞ。とにかく沈んだ心からは何も生み出されないんだ。当たり前のことだけど忘れがちなんだよな。

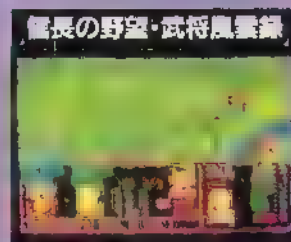
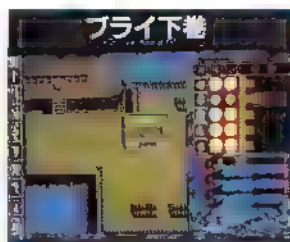
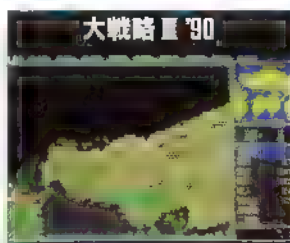
よかったんだよね。2HDだったら2DDでも読めるはずだし。アスキーにいつときましょ、これは。

とにかく、今月号ではちょっとこのゲームの移植の可能性について否定的になっているというか、若干悲観的なのだ。でも、これは生みの苦しみというか、いざ出陣を前にしてのものがきのようなもので、これがないとばおばおは動き始められないのである。来月号にはなんとか、結果の良し悪しは別にしておんならかの事実をお知らせしたい。

最後に「「いーしょーくーはまだかいな?」にひとこと。実は私は98ユーザーなのですが、最近買ったばかりなので、4年近く使っていたMSXが忘れられないので、時々使っています。そんなMSXに移植記事。大変よいことだと思います。もう少し早くこんな記事があれば…。がんばってください。

うーむ「…」のところに哀愁を感じるよな。そう、MSXって本当にいい機械なんだ。ぼくらの友達になってくれるようなね。だから、これからもMSXの味方でありつづけるぞ/ と決意を胸に秘めつつ来月からの疾風怒涛編へと進むのだ/

これが移植希望の上位10作品である!





疾風怒濤の移植計画 名古屋から全国へ!

着々と進んでいる 移植計画なのだ!

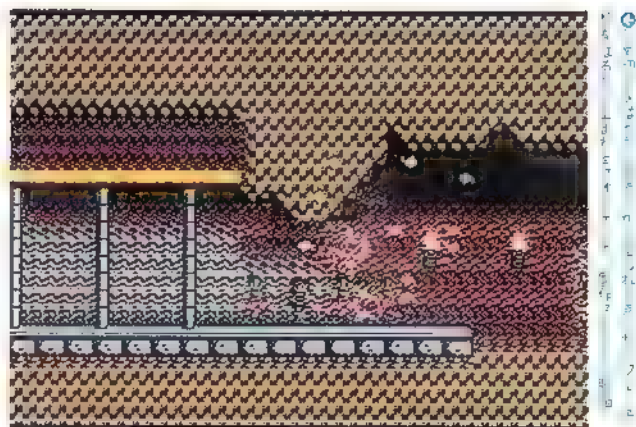
えー、全国にやればできる旋風を巻き起こしつつ進んでいる「ソーサリアン」移植計画」である。本当に、これはゲームだけに限らず、生活や人生にまで反映してきたりして、そんな読者のお便りなどを読むのは楽しいものである。



「ソーサリアン」のタイトル画面

現実に移植を進めているのは先月号でも書いたけど「ファイナル・ハイト」という会社で、先月号でご登場願った伊藤みどりさんによる最新情報によると、スクロールルーチンが完成しつつあって、グラフィックがまだそれに追いついていない、という状況らしい。プロジェクトの前に心配していたのがビジュアル面よりもスピードなんかもふくめたプログラム面だったことを考えると毎回いっているようだが大船にのった気分でこの進行を見守りたい、と考える次第である。

今月の情報はこれだけ。はは、プログラムの開発時の進行なんて地味なもんですよ。で、これだけじゃページが持たない



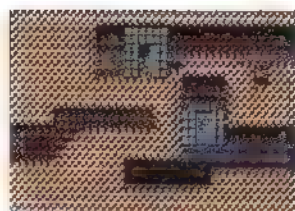
とか思ってた、急にシナリオ1がプレイできるサンプルが来た。スクロールは速いし、プレイ感も上々。感激である!

今だから語る『ソーサリアン』の思い出

実はこのゲームの88版が登場したときに一番最初にスクープしたのが何を隠そうこのおばおだったんですよ。今思い出しちゃった。Mファンじゃない某誌にいたころだったんだけど、よそより1か月早かったんです。ま、そんなこともあった、と。そのときのびっくりしたのびっくりしないのだったらなかった。5人のパーティーが連れだって、蛇のようにマップ上を駆け抜けて、デカキャラなんかもすごくでかくて。シナリオががががんと出てくるとか、職業が山のようにあるとかそんなすごい話ばかりで木屋さんの話を聞きながら「すごい!」を連発していた自分を思い出した。

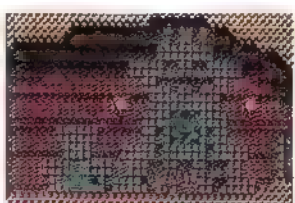
そう、シナリオについてはまた後日じっくり話そうと思っているが、なんと「ソーサリアン」には84本ものシナリオがある。

日本ファルコムから発売されているのがオリジナルの15本のほかに、追加シナリオ各5本ずつで3種類。これで15本。それから今回お世話になっているブザー工業から7巻にわたって全9本。ここまですがパノ



で、残りがメガドライブ用の「ソーサリアン」のシナリオで10本。これはすごいですよねー。これだけのストーリーが売れてしまう、というより、作れてしまう、「ソーサリアン」システムのすごさにいまさらながら舌を巻く。

前にも書いたけど、この膨大な数のシナリオのなかからどれだけがMSXに移植されるかは現在未定である。オリジナルの15本は確定だけど、残りの49本は分からないのである。これはしかしMSXユーザーが腕まくりしてがががん本体を買えば、シナリオも出せるというもので、これはひとえに読者のみんなにかかっているといってもいい。なんて、おどかすわけじゃないけど、「ソーサリアン」移植させたはいいけど、今度は売行きの心配をするおばおであった。



「ソーサリアン」のゲーム画面

On Sale

発売中のNewソフトを再チェック

今月のオンセールは寂しいことにたったの4本。まあ、こんなときもあるってものだ。『DS』以外はみんな美少女ソフトだけど、どれも力作ぞろいなのであゝ。

協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種種の記号の意味〉無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+。★はMSXターボ専用。□はMSX-MUSICに対応したソフト。



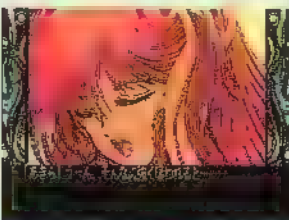
2月16日から3月15日 までに発売されたソフト

2月22日 (ドラゴンシティ)X指定(D)/フェアリーテール/6,800円

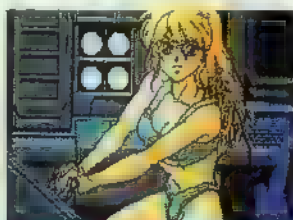
3月2日 ドラゴンアイズ(D)/GAMEテクノボリス/6,800円

5日 星の砂物語(D)/ディー・オー/6,800円□

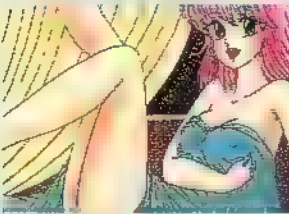
8日 ディスクステーション#23(D)/コンパイル/1,940円□



①ディー・オーの作品。NEWSで紹介



②今月号の特色企画でも登場したGAMEテクノボリスの「ドラゴンアイズ」だ



③お色気サメペンS AVG「星の砂物語」はディー・オーの作品。NEWSで紹介



④年中無休の営業マン田中氏のいるコンパイルは「DS」の最新号だ



J&P 売上げベスト10 渋谷店

今月はじつに復讐組が多い。「銀河英雄伝説II」「大航海時代」「ランペルール」「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」の4本が再昇上。とくにロングセラーになっている「ドラスII」は、5か月ぶり

の復活でその強さを見せつけた。あと注目したいのは「ランスII」と「ドラゴンアイズ」ソフト発売直後の集計にもかわらず9位と10位は立派。「DS」は今月も1位をキープ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
★	1	—	ディスクステーション#23	コンパイル
★	2	4	スーパーピンクソックス	ウェンティマガジン
★	3	2	ドラゴン・ナイトII	エルフ
★	4	—	銀河英雄伝説II	ボーステック
★	5	6	エメラルド・ドラゴン	グローディア
★	6	—	大航海時代	光栄
★	7	—	ランペルール	光栄
★	8	—	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	日本ファルコム
★	9	—	ランスII	アリスソフト
★	10	—	ドラゴンアイズ	GAMEテクノボリス

⑤ベスト10内に発表ソフトが2本。ほんとうに光栄は強い。新作の「大航海時代」も期待できる

※矢印は、前回からのアップ・ダウンをあらわします。(3月5日現在)



ユーザーの主張

今月の『Mファンに望むこと』

このところMファンは、4周年に50号とオメガタ続きである。みんなのハガキを読んでいると、創刊号からずっと愛読してくれてる人から最近読み始めた人までいろいろ。毎月アンケートハガキに感想やら要望やらをじっくり書いてくれる人もいて、編集部としてもうれしいかぎりなのだ。まあ、そんなこんなで、少しでも今後の誌面づくりにいかせればと思い「Mファンに望むこと」をテーマに選んでみた。下に載せたのがハガキによるベスト10である。が、たいい予想どおりというか、なんとというか、ま、こんなところかね。

ではここで、ベスト10より①「本の値段を安くする」と、②「本が破れやすいので中とじ(ホッチキスで真ん中をまとめてある方式の本のこと)はやめてほしい」の2つの意見に対する、編集長の言葉をかんたんに載せておこう。

まず①については「紙代・印刷代の値上げのためやむをえないこと。とくに印刷所の人手不足は深刻で、人件費の問題もある」のだそう。で、②のほう「中とじの場合は製本に時間がかからないため、ギリギリまで締め切りを延ばすことができる。少しでも新しい情報を読者に伝えるため中とじにしている」とのこと。編集部には編集部なり事情があるし、毎月最新情報を知る

ことのできるみんなは幸せ者ってわけだ(われながらウマくまとまった/)。

あと、ベスト10には入らなかったけど、こんな意見もあった。

「Mマガに載ってる4コママンガの」のんきな父さん」をMファンでも連載してください」と。うへん、Mファンの人間がこういうのもなんだけど、「のんきな父さん」はおもしろい。あのバカバカさがイイよね。でも、十字軍の「NUKEKO&ANAKO」はそれ以上におもしろいと思うけどなあ。

まあ、たくさんハガキがとどき、ここで紹介できなかったものがいっぱいあったわけだけど、これから読者のため、MSXのためにがんばっていきたくと思う。50号の次は100号だ!!

というわけで、今月はこのへんでオシマイ。次回のテーマは「失敗談あれこれ」にしようと思う。パソコンを買ったらすぐに新機種が出たとか、変なソフトにだまされて悔しい思いをしたとか、おもしろい(失礼!!)失敗談を送ってちょ。

あて先は、このページの下の方に書いてある。ハガキでも封書でもなんでもけっこう、ドンドンたのむよ。締め切りは4月末日(必着)で、発表は7月号のこのコーナーだ。ではでは、来月までハイハイ!!

●Mファンに望むことベスト10(読者のハガキより)

- 1位 本の値段を安くする
- 2位 本が破れやすいので中とじはやめてほしい
- 3位 「いーしょーくーはまだかいな!!」をずっと続ける
- 4位 プレゼントの数を増やす
- 5位 ページ数を増やす
- 6位 ゲームの評価をさびしくする
- 7位 もっといろんな情報が知りたい
- 8位 ファンダムページを増やす
- 9位 福袋をつけてエッチな記事を充実させる
- 10位 表紙を変えてほしい

①「いーしょーくー」はMファンの人気コーナーなので、きつとずっと続くでしょう。かく直感を安くしようって、おいてページ数を増やせばいいじゃない

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ!



〒105 東京都港区新橋 4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「5月号ユーザーの主張」係

COMING

3月21日、東京ドームにプロレスを観にいった。広い会場に6万の大観衆。こんなところでMSXのイベントができたらいいな〜、なんて思いながら観戦していた。裏のイベントは買わり、ホフと一緒。少時の新作は、前作のコンパイルと光栄ソフトのアスキーだぞ！

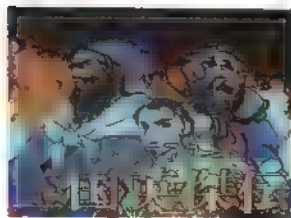


ルーンマスター 三国英傑伝

■コンパイル
■☎082-263-6185
■5月24日発売予定

媒体	2D
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
ジャンル	ロールプレイング
価格	未定

いつも陽気な営業の田中氏が現在イチ押しなのがこのゲーム。タイトルからもわかるように、DSスペシャルとDSデラック

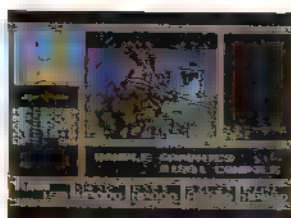


◎タイトル画面だ。バックで流れあがる大川、はやり、を象徴しているようだ

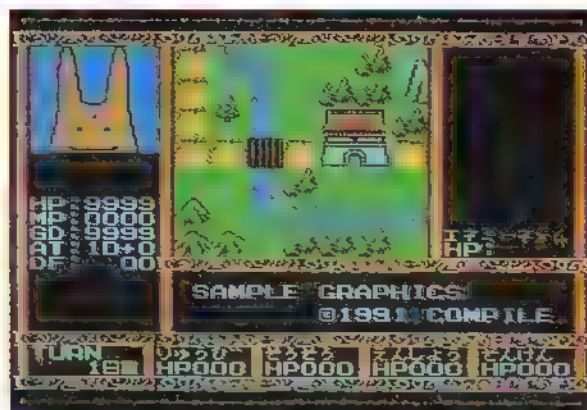


◎これはパッケージのイラストだ

スに収録された『ルーンマスター』の3作目にあたるものだ。今回も前作までと基本システムは



◎なぜか左上にはカーバンクルがいるぞ。表情が変わるところにも注目したい



◎これがゲームの基本画面。真ん中のいちばん大きなボタンを押すと、ゲームが始まる

同じ。画面に表示されるサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めていく「すごろく風」味つけのゲームになっている。

フィールドはRPGのようなマップになっていて、途中には1回休みや戦闘といった、すごろく+RPG的なイベントがいっぱい。最大4人まで参加(1人のときは対コンピュータ)できるので、友達を呼んでワイワイガヤガヤ遊ぶのうってつけのゲームといえるんじゃないかな。

前作までとの大きな違いは、三国志を題材にしているという点だ。シナリオは、三国志から「黄巾の乱」「蜀建国」「二国の時代」の3つが用意されている。もち


ろん、各シナリオにはそれぞれ異なった目的があるし、ボードゲームのおもしろさもあるので1度遊んだだけであきちゃうようなゲームとはちょっとばかしちがうのだ。

そのほか、プレイヤー自身が入徳・知力・武力・名声の4つのバフメータを持っているのが特徴で、そのバフメータによってゲーム中に会える在野武将を仲間にできるかどうかが決まってくる。よい武将を配下につけられるかどうか勝負のわかれめというわけだ。

マルチエンディング(何とおりあるかはやってみてのお楽しみ)というのもうれしいぞ。

〔假称〕

■完備日未定

媒 体	
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	64K
ジャンル	シューティング
価 格	未定
プラスXターミネーターレーザーが必要	

難産だった「ダンジョンハンター」が発売されてから3か月。ついにというか、ようやくというか、光線銃対応ソフトが登場することになった。なんのゲームかという、ひなびた温泉旅館の片隅にあるカコーン、カコーンってやつ。そう、あのエアホッケーのパソコン版なのだ。

ルールは、相手が打ってきたバック(白い円形をした玉)を打ち返し、相手のゴールに入れて

得点を競うという、いたってかんたんなもの。ただ、このパソコン版では打ち返すためのパドル(ラケットのようなもの)が光線銃になっているのである。ようするにディスプレイに向かって銃をかまえ、バックめがけてバッシュ、バッシュと撃つわけだ。実際に遊んでみたが、これがけっこう難しい。バックはかなりのスピードがでるので撃ち返すのがひと苦労。だけど、なれてくるとなかなかおもしろい。

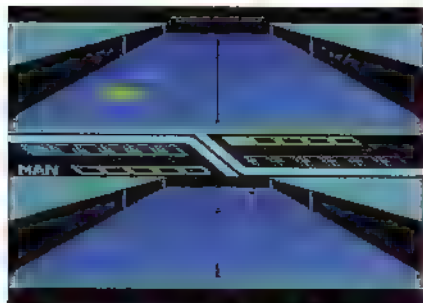
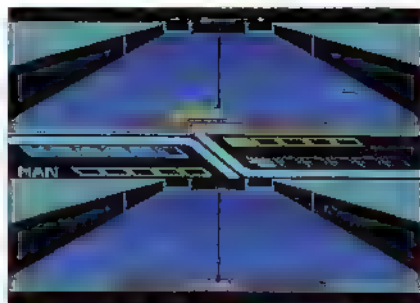
ゲームのモードは下に載せた3種類。光線銃専用ソフトなので、カーソルキーやジョイパッドでは遊べない。「プラスメー



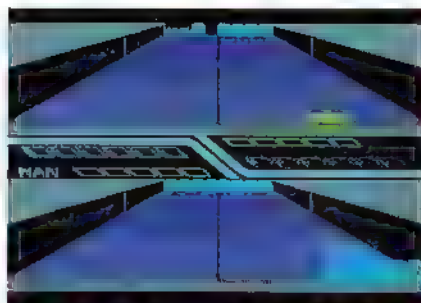
④プラス×タ ミネ タ レ ザー。
のガ線結かないと落へないので注意

ミネーターレーザー」が必要なのだ。逆に、銃が2つあれば友達同士で対戦できるようにもなっている。

とはいっても、いまのところ発売日は未定の状態なので、みんなが遊べるようになるのは、もうちょっと先になりそうだ。

[illegible]

④本物のエロ↑ ケーと同、また、のモへ 真ん中の器
サキ、 なる 下、を1にれる要すると、



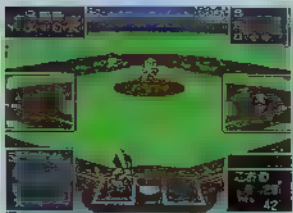
④ 1. 前「アロ クチムンで、ア クをよめ忘 ア
わぬ。 同いそとアロ アは要れ ナカ」 ムバウ

開発中ゲーム情報

ジャンジャカジャヘンの開発中
ゲーム情報。まずはみんなの大好きな野球ゲームの情報から。プロ
野球のペナント開幕にあわせ、ソ
フトバンダー武蔵(タケル)から
「野球道Ⅱ選手データブック'91」
が発売になる(開発は日本クリエ
イト)。これは新人やトレードで移
籍した選手など、今年の新戦力

データを完全収録したものだ。データディスクのみなので、『野球道II』本体がないと遊べない。発売は4月下旬の予定。

お次は御所マイクロキャビン
の新作『The Tower of Gazzel
〜ガゼルの塔〜』だ。ゲームは、ガ
ゼルの塔を舞台にしたダンジョン
形式のRPGで、『サークル・シリ



④この写真は「野球道」だが、「選手一タノック」はぜひ手に入れたい



④ 4期生の「バノキ-2」も早く移植をノ
キ-の圃場と置き、19C-88版のもの

ズの外伝にあたるもの。ラトクや
ピクシーといったおなじみのキャ
ラも出演するというからサークの
ファンにはこたえられないね。発
売は今のところ夏の予定(PC-
98、88版は5月中旬)。

つづいては、アスキーの光線銃
対応ソフト「シューティングコレ
クション(仮称)」の話題だ。これ
は「エアホッケー」同様、プラスX
ターミネーターレザーを使って
遊ぶゲームで、ブタのおしりをバ
シバシ撃って競争させる「ブタち
ゃんレザー」や射撃ものが全部で



●他版で人気暴発の「朝日新聞」
●この画面上部はPC-9855のもの

4本はいる予定だそうだ。発売日や価格についてはまだ未定。

そしておまじかねの美少女ソフトの情報をいくつか。もものきはうすでは、『ピーチアップ』に収録されていた『ナースアカデミー』のパート2を7月28日に発売する予定だ。美人看護婦の桃子ちゃんとの再会がまちどおしいね♡

そして、先月も書いたアリスソフトの『闘神都市』。これについては「ぜひ移植したいです。現在、前向きに検討中です」(アリスソフト・多田氏)という言葉をもらった。楽しみにまっけていたい。

ポニーテールソフトの「ポッキ
ー2」はここにきてバグが発覚。発売
は6月くらいになりそうだ。そう
そう、5月下旬に「ポニーテール
ソフト美少女アルバム」を出すこ
とになったからみんな買ってね。
ポニーテールソフトのかわゆい美
少女たちじゃストミートするの
でヨロシクね。ねっ!!

ソフトハウスの



うちにも
いわせて
ください

小さいス
ペースな
がらソフ
トハウ
スの近況
や新作情
報がわか
るこの

コーナー。今月もトバンと14社の登場だ。目を皿のようにしてよ〜くみてごらん。きっといいことが書いてあるから。

アスキー

海戦シミュレーションゲーム「フリートコマンダーII」はいかがでしたか? 今後はMSX-GUN(光線銃)対応ソフトを順次開発し、みなさんが日本一のスナイパーになることを祈っております。新しいアイデアを盛りこんだゲームに期待してください。

(ボコ)

アリスソフト

もうすぐ「DPS SG set 2」が発売になります。5月15日予定ですので、もう少しの間待っててくださいね。今回もインターレースを使ったスゴ〜イCGを多数用意しています。文章もウヒウヒのやつだよ。ウフウヒウヒ……。

(TADA)

ウェンディマガジン

最近伝言ダイヤルもダイヤルQもあきてきたので、朝までテレビと対話しています。春休みが終わって、ちまたに桜が咲き乱れるころ、私はC HOE Iのヘルをかぶり、Z UZUKIのバイクにまたがってみなさんに会いに行きます。(さやか)

エルフ

この本が出ているころには「レイ・ガン」が発売になっている……はずです。ほんとうにお待たせしました。話は変わりますが、エルフは6月に引越越しをします。新しいスタッフも募集します。絵やゲーム制作をやりたい人は覚悟してください。(ビ)

GAMEテクノポリス

今月号の桃色図鑑は「ドラゴンアイズ」がテーマでしたが、あなたにピッタリの女の子は見つかったかしら? ちなみに、わたしはジェリスと同じさそり座。ただよう大人の色気、内に秘められた情熱、ん〜、当たっているかしらん!? (広瀬・稲村しょう子)

コナミ

去年の「ソリッドスネーク」以来、コナミのMSX商品はいまだ少しお休みしていますが、あの爆発的人気をいただきました「パロディウス」が再販されることになりました。買いそこねてしまったみなさん、このチャンスを逃さずにお店へ飛んで行ってね。(早坂)

コンパイル

祝、MSX・FAN 50号!! その記念すべき本の表紙にコンパイルのキャラクタが登場。すごいな。「DS #24」は、ドラゴン・ナイトIIの遊べる版にレトロゲーム復活で好評発売中だ。「ゴルビーのパイプライン大作戦」は、4月12日発売ですぞ。(まいて田中)

ディー・オー

「いろんなシチュエーションを楽しみたい」「出てくる女の子全員と♡♡♡になってみたい」「過激なほうがイイ」「女の子にワイドに迫られてみたい」などなど、美少女AVGへの希望をすべて満たした「星の砂物語」。絶賛発売中。よろしくねっ! (K)

ハード

ハードだっ! いよいよ某ソフトの移植を開始したぜっ! ソフトの名はひみつ! 発売予定日もひみつ! 爆烈ひみつ大作戦なのだ! ふっ、ふっ、ふっ。MSXユーザーの諸君よ、あまり期待はせずにまわってくれたまえ! (営業もする芸術家・さつぼろもこ)

ファミリーソフト

おかげさまで「ダンバイン」も好評で、社員一同ウハウホです。このゲームの正しい遊び方は、まずビジュアルシーンでオープニングを見る。その後ゲームを選んで遊ぶ。1シーンクリアしたら、再びビジュアルを見る。そうすれば、ほら……ねっ。(SBY)

ブラザー工業

最近、タケルもMSX用ソフトが少なくなっちゃいました。ほんとうに「ごめんなさい」です。でも、今は充電期間中なのです。そう、あの「ソーサリアン」をすばらしい物にして、みなさんにおとけすために! だからカンペンしてちょ!! (直)

ナムコ

窓越しの日の光が春の到来を告げる今日この頃、読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか? ちなみに私は、今から真夏のビーチを想像して、ひたすらダイエットに励んでおります。ゲームもいけど、たまには体を鍛えてみんなへ新島へ行こう! (3号)

マイクロキャビン

今月からこの原稿を書く新美です。サークファンのみなさん、5月中旬に「ガゼルの塔」のPC-98、88版が出ます。MSXにも移植の予定をしますが、首を長くして待つてると、ろくろ首になっちゃうよ。それじゃ、花粉症に気をつけてね! (新美)

もものきはうす

春だから眠いよ〜! 眠いけど仕事をがんばる私はエライ! えっと、7月26日に、わがもものきはうすから初めてのパッケージソフトが発売になるよ。タイトルはまだ未定だけど、これまで蓄積してきた技術の結集がボーンだよ! (頭が春の安田桃子)

ひとめで
わかる!



ソフト・ハード・本に関する最新情報

MSX 新作発売予定表



この情報は
3月25日
現在のものです!

記号の意味▶無印はMSX2/2+。●はMSX、MSX2/2+対応。★はMSXターボR専用。□のついたソフトはMSX-MUSICに対応。とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体はRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月	8日 レイ・ガン(D)/エルフ/6,800円
	9日 ディスクステーション#24(D)/コンパイル/1,940円□
	12日 ゴルビーのパイプライン大作戦(D)/コンパイル/6,800円□
	中旬 ピンクソックス5(D)/ウェンディマガジン/3,600円□
	中旬 イルミナノ(D)/カクテル・ソフト/6,800円
	中旬 私をゴルフに連れてって(D)/フェアリーテール/7,800円
	中旬 ナイスミディバックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツ/47,500円
	中旬 ナイスミディバックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツ/52,000円
	中旬 ナイスミディバックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツ/66,800円
	下旬 野球道II選手データブック91(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/2,500円
5月	8日 MSX・FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定
	7日 ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円□
	15日 DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円
	15日 DPS SG data2(D:通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	24日 ルーンマスター 三国英雄伝(D)/コンパイル/価格未定□
	下旬 ポニーテールソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)
	下旬 信長の野望・武将風雲録(R)/光栄/11,800円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(R:サウンドウェアつき)/光栄/14,200円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D)/光栄/9,800円□
	下旬 信長の野望・武将風雲録(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円□
6月	7日 ディスクステーション#26(D)/コンパイル/1,940円□
	8日 MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	14日 銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4,800円□

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	?
	?
7月以降と発売日未定	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
	ボッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
	火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
	●エアホッケー(仮称)(D)/アスキー/価格未定
	●シューティングコレクション(仮称)(D)/アスキー/価格未定
	新 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定□
	全国縦断クイズ大会(D)/コンパイル/価格未定□
	麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノール/価格未定□
	夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
	天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
	倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円□
	ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定
	ビースト(D)/パーディーソフト/7,800円
	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツ/価格未定□
	スコアサウルス(D)/ビッツ/価格未定
	無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
	ソーサリアン(D)/ブラザー工業/価格未定□
	エフェラ アンド ジリオリ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
	ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/価格未定□
	3Dプール(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	エリート(D)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	ナースアカデミー2(仮称)(D)/もものきはうす/価格未定□
	ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定□
	★MSXViewCALC(D:要MSXView)/アスキー/14,800円

※「ナイスミディバックMIDIRA(ミディラ)」はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。AセットはCSM-1(カシオ)、BセットはCM-32L(ローランド)、CセットはPHM(カワイ)の音源がそれぞれセットになる。

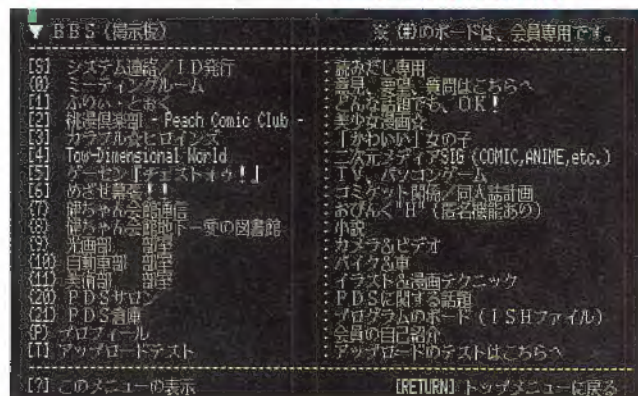
草ネットの現場から

イラストレーター しまづ★どんき

しまづ★どんきは、ふだん、ファンダムやAVフォーラムやFM音楽館やパソコン通信はじめての一步のイラストレーターだったり、ちょっとマイナーなほうのマンガ家だったりするのだが、電話回線ではA.W.N.という個人ネットを持つネットワークワーカースとして生きている。A.W.N.の正式名称は「圧倒的週末電脳通信網」。下の写真にあるように週末だけ開局している。開局してから、3年目に入った。

彼がMSXをはじめたのは、MFファンが創刊され、ファンダムのイラストをかきはじめから。最初に買ったのはFS-4600F。世にワープロパソコンと名高い、FDD、プリンタ、ワープロ内蔵のMSX2である。

モデムを買って、いろんなネットに入って、ボードを読んでいるうちに自分でも書きこみたくなった。最初は、内蔵ワープロで作った文書をネットにむりやりアップロードしようとして果たせず、悩んだこともあったが、そのへんのビギナーズ問題をクリアしていくうちに、ホスト局を開きたくなる。「ぼくは、なんでもそうなんですよ。



現在のホストコンピュータはターボR。A.W.N.のために買った。これにハードディスクを接続して、外見はともかく、内容はホクホクもののシステムになった。ほかに、セカンドマシンとして、WX、ビデオ遊び用にソニーの高級MSX2のF900もある

はじめるのは人よりおそいんだけど、すぐに自分でやりたくなっちゃう。マンガだって読んでいるうちに自分でかきたくなっただけ

ネットのオーナーになるには、それほどお金持ちでなくてもいい。電話があって、パソコンがあって、ホスト局運営用ソフト(MSXではアスキーの「網元さん2」がある。5200円)があればいいのだ。

左の写真が、A.W.N.のタイトル画面。電話番号は、オーナーの方針で非公開。下の写真は、A.W.N.のメニュー。いっけんさびけないコーナータイトルの奥には、例の「好き放題、書いてしまっただけ」のメッセージがいっぱいあるのだろうか



顔のアップ、ファンダムのイラストとの共通点は、全体に丸い感じがすること

A.W.N.の現在の会員数は本人を含めて90人。このネットは基本的に非公開で、電話番号は口コミで伝えられているだけだ。ホストやっていると、ふつうならぜんぜん縁のないはずの理工系の大学生とかと知り合いになったりして、それと、意外に同業者も多いんですよ

彼は、毎日、口コミで知った7つのネットに顔を出す草ネット専門のネットワークワーカースでもある。大手の商用ネットには興味がない。草ネットにしても、「知り合いがいなくて人見知りしちゃうから」、それほど知らないところには入らない。そのかわり、親しいネットだと「うかつに外には出せないほど、好き放題、書いてしまっただけ」だそう。

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
柳瀬宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人+猪田洋志+引田伸一+橋成雅英
ASSISTANT EDITORS
川井田茂雄+川尻淳史+佐伯恵司+鈴木伸一+諸橋康一+山本晃央+渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
小林直樹+高田陽+高橋俊哉+高橋恭+田
崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二+高田重季+デザイン(釜田泰
行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE+清水
保邦
ILLUSTRATORS
河津弘臣+しまづ★どんき+中野カンフ
ーノ+野見山つづじ+成田保宏+南真直+
ボッキー前嶋
COVER ARTIST
佐藤任紀
COVER PHOTOGRAPHERS
矢野修三+大崎一成
FINISH DESIGNERS
街あき+せす+柳ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株

EDITORIAL * AIR

◆4月号まで「編集天気」だったのを今月から「編集空気に」した。天気は機嫌に過ぎて、なんとなくわがままな印象だけれど、空気は気分に通じて、ふわっと広がれそう♪ところで、編集部では、常時7台のMSXが動いているのだが、中央付近にPC98も置いてある◆なんのためかは、じつはわたしにもよくわからない。とにかくある◆原稿執筆、データ管理(激ベナ大会などが使う)、通信回線で原稿を受け取るときの端末◆あとは、ゲーム研究が活発だ。わたしも、このあいだすっかり「プリンス・オブ・ペルシャ」というゲームを研究してしまっただけ。主人公のスムーズでリアルな動きと、どよめく謎がいっぱいのアメリカ版スーパーマリオ。これは楽しい◆MSXに移植されるといいなあ。

A D * I N D E X

アスキー	102
コンパイル	100, 101
ソニー	4
徳間書店	35, 104, 105
日本カルチャースクール	51
日本視力回復協会	115
日本進学指導センター	98, 99
日本テレネット	103
ビッツ	表3
ブラザー工業	表2
松下電器産業	表4

次号6月号は、さらに「提督の決断」を攻略し、返す刀で「信長の野望」・武将風雲録」をスクープ! 5月8日発売 520円

MIDI SAURUS

※この製品はMIDI音源が必要です。

スペック

リアルタイム入力
ステップ入力
リズムパターン入力
各種エディット機能
最大分解能 $\tau=96$
9トラック(1リズムトラック)
MIDI入力=1
MIDI出力=2
最大MIDIチャンネル=16×2
常用発音数=16
最大発音数=32まで可

機能一覧

メインモード

セットアップファイル選択機能
プレイフィルター選択機能
レコードフィルター選択機能
クオンタイズ機能
その他

プレイユニット

コンティニュープレイ
レコーディング機能
MIDIモニター機能
その他

コントロールユニット

ビート設定機能
分解能選択機能
カウント機能
MIDIクロック出力機能
MIDIスルー機能
その他

ステップ入力モード

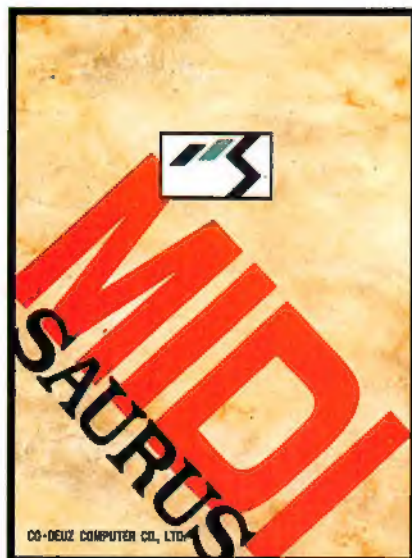
入力モード(4種類)
音楽記号入力機能(リビート、ダカーボ等)
メジャーサーチ機能
デリート・コピー機能
タイ入力機能
データADD機能
ノート、ベロシティ
データチェンジ機能
ノート、ベロシティ、プログラム
データカット機能
プログラム、コントロール
ピッチベンド、アフタータッチ
小節作成機能
小節削除機能
小節、トラックコピー機能
トラック間小節コピー
オートピッチベンダー機能
INデータ移調機能
その他

グラフィックモード

データグラフィック表示機能
その他

その他のモード

音色ファイル作成機能
リズムファイル作成機能
エクスクルーシヴメッセージ(出力、入力機能)
その他



MSX2の世界に
新しい音楽の可能性
が生まれました。
新しい音の表現力と
豊かな機能の数々……
あなたの情熱が加われば
「それ以上の可能性」も
夢ではありません。



「それ以上の可能性」

MIDIサウルス

MIDIデータ集
続々発売予定!

MIDIインターフェイスカートリッジ・専用付属ツール

※この製品はMIDI音源が必要です。新発売¥19,800(税別)

新たにMSX-DOSを搭載致しました。つきましてはシステムDISKのみお送り下さい。
最新バージョンと無料交換致します。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。



株式会社 BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(3479)4558 FAX.03(3479)4117

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「株式会社BIT²通販部」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは☎03-3479-4558へ。
アルバイトもOK!

Panasonic

ターボRが、MSXの楽しさを加速する。

ターボRの実力①
新開発16ビット高速CPU
「R-800」搭載。ゲームも
ワープロも、クンと速い。



ターボRの実力②
PCM録音/再生機能内蔵。なんと
MSXが、コトバをしゃべるのだ!

ターボRの実力③
MSX-DOS2搭載。メインRAM
256KB。これは驚異の頭脳だ。



NEW

これは、MSXの恐るべき進化だ。CPU処理
速度は従来の10倍。内蔵メモリ容量は4倍
しかもワープロの音声ガイドや、デジトーク機
能など驚異の機能を満載。MSXをますます
面白くする史上最強のマシンが、いま誕生した。

A1ST

パナソニック **MSX R** パソコン

FS-A1ST 標準価格 87,800円(税別)

▶従来の8ビット機に比べて最高約10倍の高速処理が可能。従来のBASICソフトも、そのまゝ5~6倍速で実行(当社比)。▶さらに進化したMSX-DOS2を標準搭載(MS-DOS Ver.2相当)。もちろん従来のMSX-DOSもサポート。▶メインRAM 256KB。実用性の高いアプリケーションも実行可能。▶音声ガイド機能。デジトーク機能。対応ソフトなら、登場人物の声も楽しめる。▶内蔵ワープロもスピードアップ。対話感覚で使える音声ガイド付。▶電子システム手帳対応。▶高速通信にも対応。

MS R パソコンは、MSX MSX2 MSX2+のソフトも使用できます。
●MSX・日本語MSX-DOS2はオプショナルの機種です。●MS-DOS R は米国マイクロソフト社の登録商標です。●お問い合わせ・カタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業・学校名をお書きの上、〒571 大阪府門真市門真1005 松下電器産業株式会社 ワープロ事業部営業課 FAX 係まで

心を満たす先端技術——Human Electronics 松下電器産業株式会社